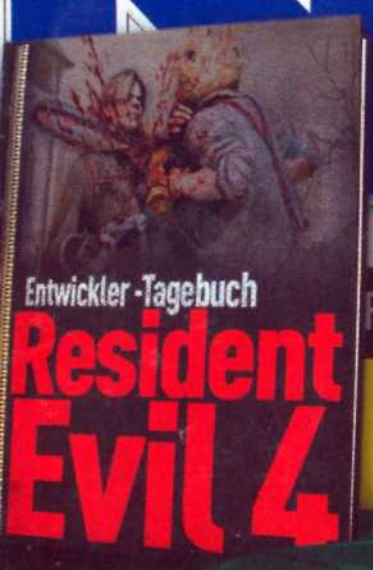
GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

12/04 Ausgabe 91 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE



Entwickler-Tagebuch
Resident Evil 4

FTE NINTENDO-MAGAZIN

NEU!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

ENDLICH: Erster Test der GameCube-Version

NUR FÜR GAMECUBE

METROID PRIME 2

EXKLUSIV-REPORTAGE: Nintendos Science-Fiction-Meisterwerk im ausführlichen Vorabtest!

TERMIN UND PREIS BEKANNT
NINTENDO DS
GENIAL: Nintendo veröffentlicht DS für 149,- Dollar. Plus weitere heiße Details.

DAS BESTE RENNSPIEL FÜR GAMECUBE?
NFS UNDERGROUND 2
VORSCHAU: Der zweite Teil von EAs Untergrund-Rennspiel schickt sich an, Burnout 2 auf die Plätze zu verweisen.

4 194373 903306 12

EDITORIAL

GameCube und Game Boy im Dauereinsatz

ZEIT ZUM ZOCKEN

Pikmin 2, FIFA 2005, Herr der Ringe & Co. warten!

ENDE DER ENTTÄUSCHUNGEN?

Nach einem Sommer, der eigentlich gar keiner war, einer Fußball-Europameisterschaft, die für das deutsche Team schon in der Vorrunde beendet war, und einer Olympiade, die den vermeintlichen deutschen Favoriten Medienschelte statt Medaillen einbrachte, hoffen wir, dass sich die Reihe an Enttäuschungen nicht in der Welt der Spiele fortsetzt. Es wäre ja auch jammerschade, wenn sich mutmaßliche Megahits als schwachbrüstige Blender entpuppen. Ein gewisser Optimismus ist in dieser Sache mittlerweile angebracht, wenn man sich die bisherigen Tests zu namhaften Hitkandidaten einmal im Detail betrachtet. Mit 90 % für *Pikmin 2*, 89 % für *Animal Crossing*, 87 % für *WWE: Day of Reckoning*, 89 % für *Donkey Konga* und 87 % für *Mario Golf Advance* wurde in der letzten N-ZONE schon ein beachtlicher Grundstock für eine außerordentliche Spielesaison gelegt. In dieser Ausgabe steht mit *Tony Hawk's Underground 2*, *Def Jam: Fight for N. Y.*, *FIFA 2005* oder *X-Men Legends* ebenfalls eine Reihe hochkarätiger Titel auf dem Prüfstand. Damit ist das Pulver für dieses Jahr natürlich noch lange nicht verschossen. Im Vorschau-Teil unterziehen wir *Metroid Prime 2: Echoes*, *Need for Speed Underground 2* und *Prince of Persia: Warrior Within* einem ersten Vorabtest – große Hoffnungen setzen wir in diesem Jahr darüber hinaus auf *Mario Party 6*, *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *Golden Eye: Rogue Agent* und *Zelda: The Minish Cap*. Es müsste also schon mit dem Teufel zugehen, wenn sich die aktuelle Spielesaison noch zu einer ausgewachsenen Enttäuschung entwickeln sollte.

GROSSEREIGNIS 2006

Das Jahr 2006 ist bereits jetzt in aller Munde – vorwiegend aufgrund der Fußball-Weltmeisterschaft, die dann in Deutschland ausgetragen wird. Wir Spieler erwarten in dem Jahr aber etwas ganz anderes, nämlich den offiziellen Nachfolger für den Nintendo GameCube, der aktuell den ehrgeizigen Titel *Revolution* trägt. Spätestens dann sollte die Konsole auch in Deutschland verfügbar sein und den GameCube ablösen. Zwischenzeitlich wünsche ich viel Spaß bei der monatlichen Lektüre und eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

WARTEN AUF RE 4, ZELDA & DS

Drei Sachen würde die Redaktion lieber heute als morgen vorstellen: *Resident Evil 4*, das neue *Zelda*-Spiel und den Nintendo DS. Zwischenzeitlich müssen *Metroid Prime 2* & Co. herhalten.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki(Layout)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Kerstin Springer (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 12/2004

NEWS

6 Allgemeine News
62 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo DS

RUBRIKEN

79 Abonnenten-Werbung
83 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
74 Feedback
68 Hardware & Zubehör
96 Impressum
26 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
70 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

Animal Crossing 80, 92
Bad Boys 2 56
Baten Kaitos 64
Bomberman 81
Def Jam Fight For NY 40
HdR: Das dritte Zeitalter 7
Dragon Ball Z: Budokai 2 64
Egg Monster Hero DS 63
FIFA Football 2005 46
GoldenEye: Rogue Agent 8
Harry Potter und der Gefangene von Askaban 82
Interna Kokuta Tendo DS 63
Mario Golf Advance Tour 82
Mario Party 6 9
Mario Tennis 7
Mega Man Zero 3 59
Metroid Prime 2: Echoes 12
Need for Speed Underground 2 18
Pikmin 82
Pikmin 2 84
Pokémon Channel 81
Prince of Persia: Warrior Within 22
Puyo Pop DS 8
Ribbit King 54
Second Sight 81
Shrek 2 81
Stars Wars Trilogy 60
The URBZ: Sims in the City 8
Tony Hawk's Underground 2 36
Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$ 81
X-Men Legends 50
Yu-Gi-Oh! Reshef der Zerstörer 58

REPORTAGE **10** **NINTENDO DS**

Endlich hat Nintendo neue Details zum Nintendo DS veröffentlicht. Lest ab Seite 10, was der neue Handheld kosten wird und mehr.

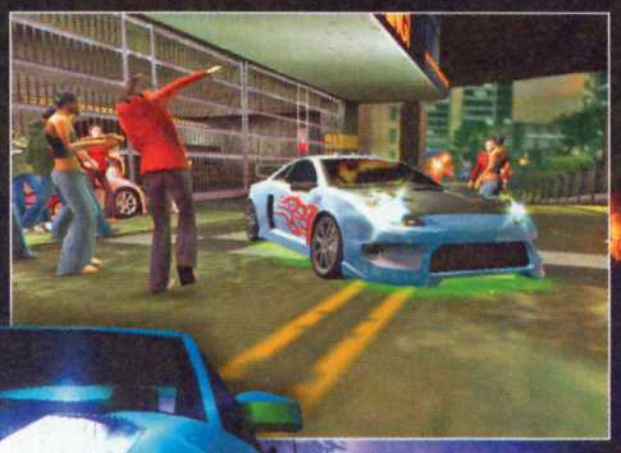
VORSCHAU **12** **METROID PRIME 2: ECHOES**

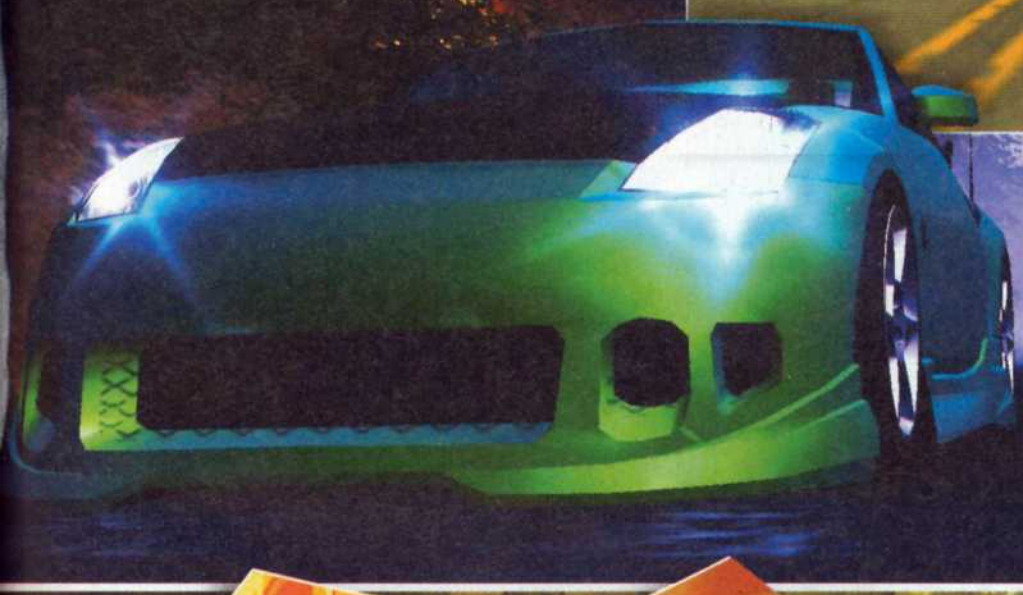
Grandios in jeder Hinsicht! Mit frischer neuer Story und bombastischer Grafik sorgt *Echoes* für verstärkte Vorfreude in der Redaktion – und bei euch. Garantiert!

VORSCHAU

18 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

300 PS unter der Haube und eine ganze Stadt als Spielplatz. Das erwartet euch beim brandneuen Nachfolger des Erfolgs-Renners.

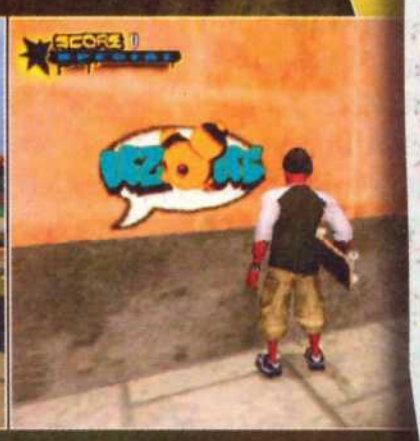


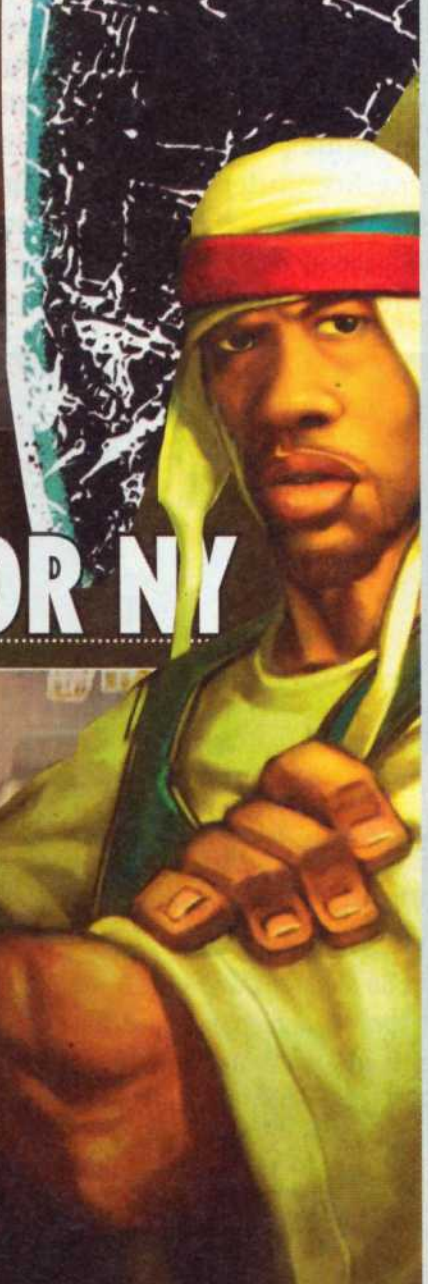


TEST

36 THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Skate or die! Tony kommt zwar in die Jahre, aber auf Konsole ist er nach wie vor der unangefochtene Klassenprimus.





TEST

40 DEF JAM FIGHT FOR NY

Hast du ein Problem, Alter?! Check den Test ab und du raffst, warum du dieses geile, aber brutale Spektakel brauchst. Eins noch: Bist du schon 18?

VORSCHAU

GAMECUBE

12 Metroid Prime 2: Echoes
Virtueller Geschichtsunterricht!
18 Need for Speed Underground 2
Größer, schneller, besser!
22 Prince of Persia: Warrior Within
Inklusive neuem Bad-Boy-Image!

TEST

GAMECUBE

56 Bad Boys 2
40 Def Jam Fight For NY
46 FIFA Football 2005
54 Ribbit King
36 Tony Hawk's Underground 2
50 X-Men Legends

GAME BOY ADVANCE

59 Mega Man Zero 3
60 Stars Wars Trilogy: Apprentice of the Force
58 Yu-Gi-Oh! Reshef der Zerstörer

KOMPLETTLÖSUNG

84 Pikmin 2

KURZTIPPS

92 Animal Crossing

CHEATS & CODES

GAMECUBE

80 Animal Crossing
82 Harry Potter und der Gefangene von ...
82 Pikmin
81 Pokémon Channel
81 Second Sight
81 Shrek 2
81 Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$

GAME BOY ADVANCE

81 Bomberman
82 Mario Golf Advance Tour

NEWS

Best Players Cup 2004

WETTBEWERB **Messen Sie sich mit Spielern aus ganz Deutschland!**

Ihr spielt liebend gerne *Mario Kart: Double Dash!!* oder wollt *Donkey Konga* zocken? Dann solltet ihr euch den 16. Oktober rot im Kalender anstreichen. An diesem Tag findet nämlich in Frankfurt der Best Players Cup 2004 statt. Über 500 Spieler messen sich dann in spannenden Partien. Neben den vorher genannten Titeln sollen auch Turniere mit *Halo* (Xbox), *Gran Turismo 3* und *Pro Evolution Soccer 4* (beide PlayStation 2) stattfinden, wobei die Konsolen immer gestellt werden. Einzige Einschränkungen: Turnier-Teilnehmer müssen zum Tag der Veranstaltung mindestens 18 Jahre alt sein und interessierte Zocker können sich nur über die Internetseite www.bestplayerscup.com für eines der Spiele anmelden. Die Teilnahme am Turnier kostet 15 Euro, einfaches Besuchen 5 Euro – ein umfangreiches Rahmenprogramm soll dafür sorgen, dass auch Zuschauern nicht langweilig wird. Neben spielbaren Versionen diverser Titel für das Weihnachtsgeschäft sollen prominente DJs aus der Frankfurter Clubszene auf der After-Show-Party für coole Musik sorgen. (nl)

MARIO KART Heizt in Double Dash!! um die Wette.

Veranstaltung:
Best Players Cup 2004
Internet: www.bestplayerscup.com
Termin: 16. Oktober 2004

N-ZONE **TOPS & FLOPS**

Tops

1. NINTENDO DS
Danke Nintendo! 149 Dollar sind ein fairer Preis für den DS!

2. METROID PRIME 2: ECHOES
Samus' neues Abenteuer liegt auf einem Niveau mit dem Vorgänger.

3. TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Kaum möglich, aber THUG 2 ist noch besser als Teil 1.

4. FIFA FOOTBALL 2005
Eindeutig das beste Fußballspiel auf dem GameCube!

5. NFS UNDERGROUND 2
Endlich erwartet uns wieder ein tolles Rennspiel für den Cube.

Flops

1. BAD BOYS 2
Viel zu spät veröffentlicht und dazu schlampig konvertiert.

2. RIBBIT KING
Wer will schon mit Fröschen Golf spielen?

3. ACCLAIM
Jetzt ist in den USA endgültig der Ofen aus. Pleite!

4. NBA LIVE 2005
Schlecht ist der Titel nicht, aber die Testversion kam zu spät.

5. DEFEKTE KAFFEEMASCHINEN
Diese verursachen bei koffeinsüchtigen Kollegen Sorgenfalten.

N-ZONE **NEWSTICKER**

+++ FETTER START Nintendo of America plant mit dem DS den größten Konsolen-Launch in der Geschichte von Nintendo. So soll der DS mit einer Marketing-Kampagne im Wert von 40 Millionen Dollar und 12.000 Teststationen im Handel unterstützt werden. **+++ DS-PRESSEKONFERENZ** Auf einer Pressekonferenz am 7. Oktober möchte Nintendo die letzten Fragen zum DS klären sowie ausführlich die Start-Spiele vorstellen. Wir bringen euch alle Infos in der nächsten Ausgabe. **+++ KLEINERE PS2** Wie Sony bekannt gegeben hat, wird man die PlayStation 2 pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in einem 75 Prozent kleineren Gehäuse ausliefern. Der Preis bleibt

Mario Tennis

SPORT **Neues Bildmaterial zum Fun-Sport-Spektakel**

Nintendo hat eine Reihe neuer Screenshots zu *Mario Tennis* veröffentlicht. Die Bilder zeigen einige Tennisplätze sowie die Spezialfähigkeiten der Charaktere. Grafisch macht das bisher gezeigte Material einen sehr vielversprechenden Eindruck und auch spielerisch überzeugte *Mario Tennis* bislang. Allerdings hoffen wir, dass das Gameplay nicht zu sehr durch die Spezialfähigkeiten der Charaktere bestimmt wird, sondern vor allem auf die spielerischen Möglichkeiten des Spielers ankommt. In Japan erscheint *Mario Tennis* Ende Oktober, in den USA wird es Anfang November so weit sein. (fs)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 2005

LANGE HAND Wario kann seinen Arm sehr weit ausfahren.

GEISTREICH Der Spezialschlag des Geistes sorgt für Verwirrung.

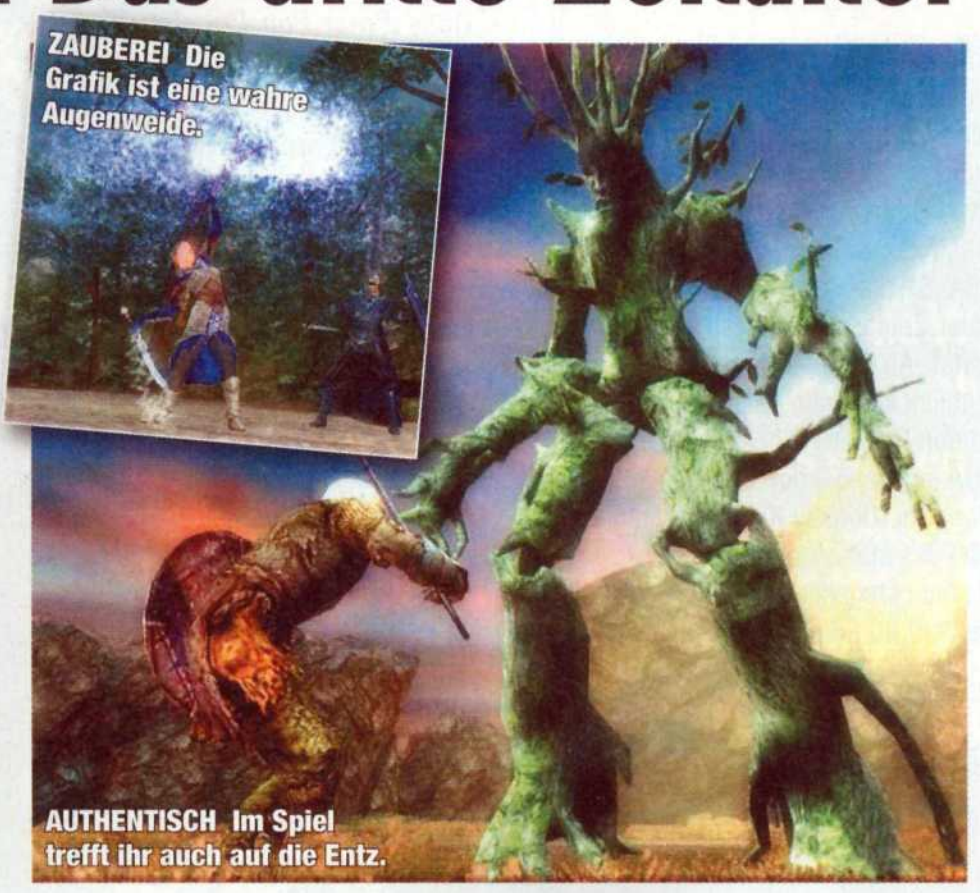
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

ROLLENSPIEL **Frodo und Co. in einem epischen Abenteuer**

Basierend auf der Verfilmung von Tolkiens Fantasy-Epos *Der Herr der Ringe* spendiert uns EA den Titel *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*. Es handelt sich hierbei um ein absolutes Mammutprojekt. Mit diesem Rollenspiel, welches über 50 Stunden Spielzeit bieten und auf zwei GameCube-Disks ausgeliefert werden soll, möchte Electronic Arts auf Anhieb in einer Liga mit Square Enix und seiner *Final Fantasy*-Reihe mitspielen. So baut sich der Spieler mit unbekannten Charakteren eine Party auf und kämpft sich durch Mittelerde. Dabei trefft ihr unterwegs immer wieder auf bekannte Charaktere wie Gandalf oder Legolas, welche sich kurzzeitig sogar eurer Truppe anschließen und Seite an Seite mit euch kämpfen. Wenige Wochen vor dem Verkaufsstart des Spiels hat EA nun eine Reihe erstklassiger neuer Screenshots veröffentlicht, welche wir euch nicht vorenthalten wollen. Geht alles gut, dann können wir euch bereits in der nächsten Ausgabe den Test zu dem Mammut-Rollenspiel spendieren. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 11. November

ZAUBEREI Die Grafik ist eine wahre Augenweide.



AUTHENTISCH Im Spiel trefft ihr auch auf die Entz.

bei 149 Euro. **+++ SONY NUTZT BLUE-RAY-TECHNIK** In der PlayStation 3 möchte Sony auf die so genannte Blue-Ray-Technik setzen. Blue-Ray-Disks können 54 Gigabyte an Daten fassen. **+++ ACCLAIM VOR DEM AUS** Schon seit Monaten hat Acclaim finanzielle Probleme. Jetzt ist es Gewissheit. Acclaim USA hat einen Antrag auf ein so genanntes „Chapter 7"-Verfahren gestellt, das normalerweise die Insolvenz nach sich zieht. Der Betrieb von Acclaim Deutschland sei aber nicht gefährdet und laufe zunächst ungehindert weiter. **+++ RESIDENT-EVIL-4-WEBSITE** Capcom hat die amerikanische Website zu *Resident Evil 4* eröffnet. Interessierte schauen unter www.capcom.com/resevil4/ nach. **+++ EA FORSCHT** Electronic Arts hat in Zusammenarbeit mit *USC School of Cinema Television* das EA Game Innovation Center aufgemacht. Hier soll nach neuen Spielideen geforscht werden. +++

NEWS

GoldenEye: Rogue Agent

EGO-SHOOTER **Spielt auf der bösen Seite und lehrt 007 das Fürchten!**

Wieder nur ein neues James-Bond-Spiel? Nein, *Rogue Agent* ist anders. Zwar ist EAs neuer Ego-Shooter im Bond-Universum angesiedelt, allerdings übernehmt ihr dieses Mal nicht die Kontrolle über 007, sondern vielmehr über einen ausgemusterten MI6-Agenten, der zu den Bösen übergewechselt ist. Im Spielverlauf trefft ihr auf zahlreiche aus den Bond-Streifen bekannte Charaktere wie Goldfinger oder Dr. No. Auch viele Schauplätze erinnern an die Kinohits. Das Design stammt von Oscar-Preisträger Sir Ken Adam, der schon den Stil der Filme entscheidend prägte. *Rogue Agent* soll sowohl optisch als auch spielerisch überzeugen, unter anderem gibt es eine Story-Kampagne und zahlreiche Mehrspieler-Modi. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 2. Dezember

Puyo Pop DS

GESCHICKLICHKEIT **Der Tetris-Klon kommt für unterwegs!**

Sega teilte mit, dass ihr berühmter *Tetris*-Klon *Puyo Pop* auch auf dem Nintendo DS veröffentlicht wird. Und das möglicherweise sogar als Start-Titel. Viele Details gab das japanische Entwicklungsstdio allerdings nicht bekannt. Sicher ist, dass *Puyo Pop DS* den Touchscreen nutzen wird, sodass der Spieler direkt bestimmen kann, wo und wie die Steine bzw. Bohnen landen sollen. Auf dem zweiten Bildschirm wird man vor allem wichtige Daten und Spieleranzeigen zu sehen bekommen. Auch wenn noch nichts über den Mehrspieler-Modus bekannt ist, darf man davon ausgehen, dass *Puyo Pop DS* ausgiebigen Nutzen von den Funkmöglichkeiten des DS machen wird. **(fs)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: 2005

TETRIS MAL ANDERS **Gleichfarbige Bohnen lösen sich auf.**

The URBZ: Sims in the City

SIMULATION **Die Seifenoper treibt neuerdings auf zwei Bildschirmen gleichzeitig ihr Unwesen.**

Der DS steht kurz vor der US-Veröffentlichung. Das merkt man, da immer mehr Screenshots zu DS-Spielen veröffentlicht werden. Zum Beispiel zu *The URBZ*. So zeigen die neuen Screenshots mehr vom Gameplay. Der untere Bildschirm dient beispielsweise als Übersichtskarte oder als Informationsschirm. Außerdem enthüllen die neuen Screenshots auch erstmals den Mehrspieler-Modus des Spiels. **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.com
Termin: 2005

N-ZONE KURZ & KNAPP

Neuer GBA-Preis

Wie Nintendo bekannt gegeben hat, kostet der Game Boy Advance SP seit dem 24. September nur noch 99 Euro. Nach den USA und Japan kommt somit auch Europa zu einem günstigeren Handheld.

GBA-Editionen

Gleichzeitig mit der Preissenkung kündigte Nintendo zudem zwei GBA-Bundles an. Ab dem 12. November ist das Zelda Limited Edition Pak erhältlich, welches einen goldenen GBA SP im Zelda-Look sowie das Spiel Zelda: The Minish Cap beinhaltet. Ab dem 19. November veröffentlicht Nintendo das Mario Limited Edition Pak. Der Inhalt: Ein spezieller GBA im Mario-Look sowie das Spiel Mario vs. Donkey Kong. Die limitierten Paks stehen somit pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zu einem Preis von 129,99 Euro in den Läden.

Mario Party 6

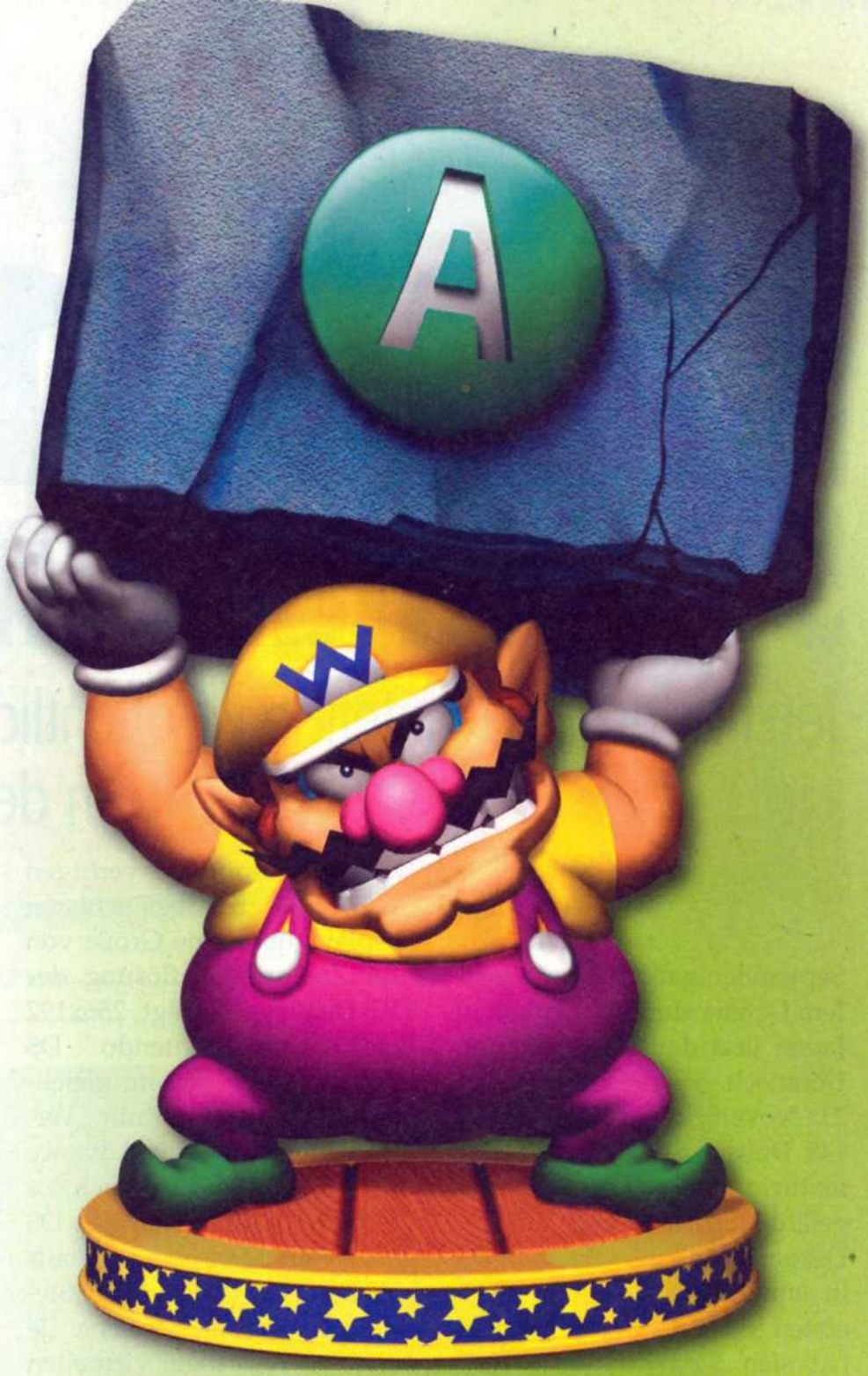
ACTION **Frisches Futter zum Party-Kracher!**

Neben *Mario Tennis* hat Nintendo auch zahlreiche neue Screenshots zu *Mario Party 6* veröffentlicht, welches in Japan noch im Dezember auf den Markt kommt. Wir Europäer müssen uns wahrscheinlich noch bis 2005 gedulden, bis wir selbst an den über 80 neuen Mini-Party-Games teilnehmen dürfen. Ferner gab Nintendo bekannt, dass es auch ein neues Tag-und-Nacht-System geben soll, welches Auswirkungen auf einige Minispiele hat. Darüber hinaus wird Nintendo dem Titel ein Mikrofon beilegen, mit dem man bestimmte Anweisungen geben darf. Natürlich können wieder bis zu vier Spieler an der Party teilnehmen und sich auf den verschiedenen Spielbrettern um den Sieg balgen. Die üblichen Nintendo-Charaktere werden ebenfalls mit dabei sein. Wir sind schon sehr gespannt, wie sich *Mario Party 6* spielt. **(fs)**

SPRACHSTEUERUNG Es wird ein Mikrofon mitgeliefert.

NEUER SPASS Es gibt über 80 neue Minispiele.

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 2005



N-ZONE PRÄSENTIERT:

LEGO® Ritter der Tafelrunde!

Reise in eine längst vergessene Welt und erlebe Abenteuer, die nur ein wahrer Ritter bestehen kann. Es warten Kämpfe gegen Drachen, schutzbedürftige Jungfrauen und Dörfer auf dich. Der Mehrspieler-Modus ermöglicht es dir, Ritter-Turniere mit Freunden zu veranstalten.

Nur für euren Game Boy Advance!

Ab dem 22.Oktober im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ®

Nintendo DS
Startschuss in die Zukunft

Jetzt ist es raus: Nintendo veröffentlicht den DS **am 21. November zum Preis von 149 Dollar** in den USA.

Endlich war es so weit: Am Montag, dem 20. September, gab Nintendo weitere Details zum DS-Launch in Japan und den USA bekannt. Demnach wird der DS am 21. November zum Preis von 149 Dollar in den USA veröffentlicht, das entspricht ungefähr 124 Euro. Ab dem 2. Dezember dann wird der DS in Japan erhältlich sein. Zum ersten Mal in seiner Geschichte hat sich Nintendo dazu entschlossen, eine Konsole zuerst auf dem US-Markt zu veröffentlichen.

Darüber hinaus gab Nintendo eine Reihe weiterer Details bekannt. So verfügen die hintergrundbeleuchteten Displays über eine Größe von drei Zoll, die Auflösung der TFT-Displays beträgt 256x192 Pixel. Der Nintendo DS kann 260.000 Farben gleichzeitig darstellen. Zum Vergleich: der Game Boy Advance SP lediglich 32.000. Auch zu den Soundfähigkeiten des DS gab Nintendo neue Details bekannt. Der DS besitzt Stereo-Lautsprecher, welche je nach Software sogar virtuellen Surround-Sound wiedergeben können. Ferner bietet der DS Anschlüsse für einen Stereo-Kopfhörer sowie ein externes Mikrofon. Der DS ist, wie wir seit der E3 wissen, mit einem Mikrofon ausgestattet, das zur Sprachsteuerung in Spielen dienen soll. Wie erhofft, hat sich Nintendo zudem entschieden, die PictoChat-Software standardmäßig in den DS einzubauen.

AKKU HÄLT 10 STUNDEN

Mit der PictoChat-Software ist es möglich, mit bis zu 16 Leuten gleichzeitig zu chatten. Der DS erwacht automatisch aus seinem „Schlaf-Modus", wenn er andere DS-Konsolen in seiner Nähe erkennt. Darüber hinaus spendierte Nintendo dem DS eine Echtzeituhr, bei der man Datum, Zeit und sogar einen Alarm einstellen kann. Dass der DS abwärtskompatibel zum Game Boy Advance ist, wussten wir ja bereits. Nun wurde bekannt, dass lediglich Game-Boy-Advance-Module abgespielt werden können, bei Game-Boy-Color-Spielen verweigert der DS leider seinen Dienst. Auch Daten über die Batterie-Lebensdauer wurden veröffentlicht. So hält der Akku des DS mindestens zehn Stunden, das ist genauso lang wie beim GBA SP. Der Akku kann innerhalb von vier Stunden vollständig aufgeladen werden. Dass der Nintendo DS die modernste Konsole von Nintendo ist, beweist auch die Tatsache, dass die Menüführung in den Sprachen Englisch, Japanisch, Spanisch, Französisch, Italienisch und Deutsch eingebaut ist. Auch wenn Nintendo noch keine Daten zum Europa-Start des Nintendo DS mitgeteilt hat, gehen wir davon aus, dass das neue Handheld im März 2005 zu einem Preis von 129 Euro hierzulande veröffentlicht wird. Details zu Spielen wird Nintendo am 7. Oktober, also kurz nach Erscheinen dieser Ausgabe, auf einer Pressekonferenz bekannt geben.

FABIAN SLUGA

METROID PRIME: HUNTERS **US-Käufer finden in der Verpackung des DS eine Demo von Samus' neuem Abenteuer (links). Auf dem rechten DS erkennt ihr das von Big N angekündigte Spiel Nintendogs.**

Die technischen Daten des Nintendo DS:

Größe geschlossen: 148,7 mm lang, 84,7 mm tief, 28,9 mm hoch

Oberer Screen: Hintergrundbeleuchtet, 3-Zoll-Display, TFT-Farb-LCD, Auflösung 256x192 Pixel, 260.000 Farben gleichzeitig

Unterer Screen: Siehe oberer Screen, zusätzlich Touchscreen

Wireless LAN: IEEE 802.11, Reichweite 9-30 Meter, Multiplayer mit einem Modul möglich

Steuerung: Touchscreen, Mikrofon, A/B/X/Y, Digi-Kreuz, L/R, Start, Select

CPU: ARM9-Prozessor, ARM7-Prozessor

Sprachen: Englisch, Japanisch, Spanisch, Französisch, Italienisch, Deutsch

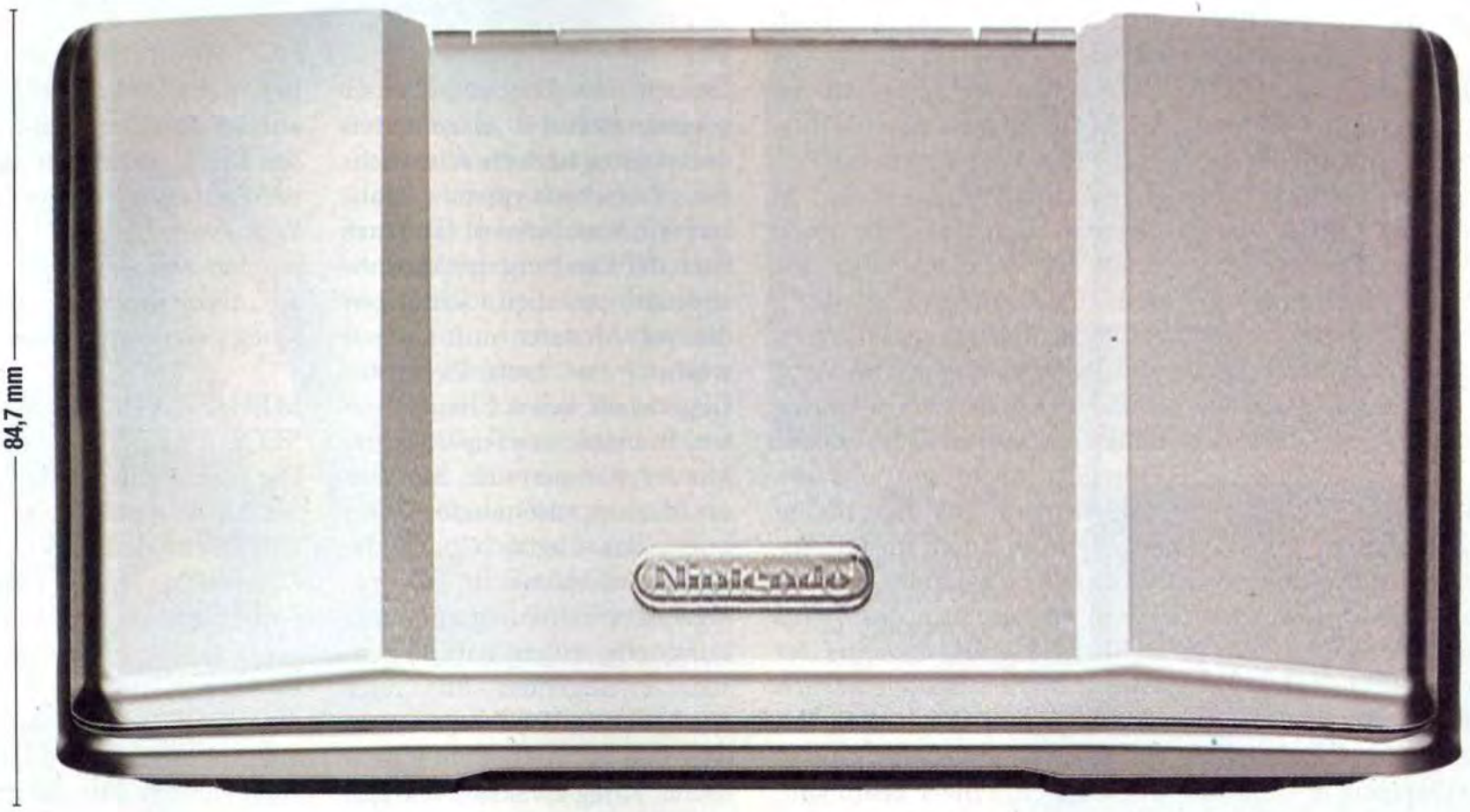
Farben: Schwarz, Silber

VERÖFFENTLICHUNGSDATEN NINTENDO DS:

USA: 21. November 2004, 149,99 Dollar

Japan: 2. Dezember 2004, 15.000 Yen

Europa: 1. Quartal 2005



Der Größenvergleich

Hier stellen wir Nintendo DS und Game Boy Advance SP in Original-Größe gegenüber.

Damit ihr euch ein besseres Bild vom Nintendo DS machen könnt, haben wir einen kleinen Größenvergleich mit dem Game Boy Advance SP angestellt. Wie ihr erkennen könnt, ist der Nintendo DS trotz seiner beiden Bildschirme ein äußerst kompaktes Gerät, das in jede Hosentasche passt. Die Tiefe der beiden Geräte ist mit 84,6 mm (GBA) und 84,7 mm (DS) nahezu identisch. Das bedeutet, dass, wenn beide Geräte aufgeklappt nebeneinander liegen würden, so gut wie kein Unterschied zwischen Nintendo DS und Game Boy Advance SP herrscht. Lediglich in der Breite ist der Nintendo DS, durch die beiden Bildschirme bedingt, etwas größer als der Game Boy Advance SP. Durch die Klapptechnick werden – genau wie beim Game Boy Advance SP – die sensiblen Displays vor Kratzern geschützt.

Metroid Prime 2:

Wir konnten einen exklusiven Blick auf **eine fortgeschrittene Version** des Science-Fiction-Abenteuers werfen.

Langsam, aber sicher könnt ihr die Wochen bis zur Veröffentlichung von *Metroid Prime 2: Echoes* zählen: Bereits am 26. November wird Samus' neues Abenteuer in Deutschland erscheinen. Wir haben exklusiv für euch eine neue Fassung des First-Person-Adventures (so bezeichnet Nintendo die Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure) angespielt, welche deutlich mehr Umfang als die bisher gezeigten Versionen auf der E3 und der Games Convention bot. So konnten wir insgesamt vier Abschnitte von *Metroid Prime 2: Echoes* unter die Lupe nehmen und uns auf drei Multiplayer-Karten duellieren.

STARSHIP TROOPERS LÄSST GRÜSSEN

Unser erster Ausflug führt uns auf die Oberfläche des Planeten Aether, dem Schauplatz von *Metroid Prime 2: Echoes*. Die galaktische Föderation entsandte vor kurzem ein Raumschiff auf diesen Planeten, doch kurz nach der Landung setzte die Truppe einen Notruf ab und der Kontakt brach ab. Die galaktische Föderation entschloss sich, Samus Aran, eine ausgebildete Spezialkämpferin, auf den Planeten zu schicken. Als jene Samus laufen wir erst einmal ein wenig umher, genießen die Landschaft und treffen auf die ein oder anderen natürlichen Bewohner des Planeten, die ihr Revier verteidigen wollen. Die Umgebung wirkt sehr lebendig. Hier summen ein paar Insekten durch die Luft und am Himmel ziehen Vögel ihre Kreise. Wir bahnen uns einen Weg durch die Felsen- und Tunnellandschaft. Mit unserem Scan-Visor, der durch einen Druck nach links auf dem Digi-Kreuz aktiviert wird, erforschen wir einige Pflanzen und Tiere, welche anschließend automatisch in unsere Datenbank aufgenommen werden. Plötzlich taucht vor uns ein großer Wurm aus dem Boden auf, der sich durch unsere Anwesenheit belästigt fühlt. Nach einem kurzen Scan des Tieres stellt sich heraus, dass uns der Wurm nicht allzu gefährlich werden kann. Wir stellen ihn durch ein paar gezielte Schüsse mit unserem Power Beam kalt. Nach einiger Zeit erreichen wir das Föderationsraumschiff. Überall liegen tote Marines herum, das Schiff ist stark beschädigt.

Wir untersuchen das Logbuch. In einer beeindruckend inszenierten und atmosphärisch sehr dichten Zwischensequenz erfahren wir, was passiert ist: Kurz nach der Landung der Marines strömten aus allen Richtungen diverse Monster auf sie zu, wodurch sie trotz heftigster Gegenwehr keine Chance hatten. In bester *Starship Troopers*-Manier nahmen die Monster die Marines auseinander. Dann bricht das Logbuch bzw. die Zwischensequenz ab. Ein wenig später treffen wir auf einen Luminoth, einen natürlichen, aber intelligenten Bewohner des Planeten. Von ihm erfahren wir, dass auf Aether ein gigantischer Krieg zwischen den gut gesinnten Luminoth und der diabolischen Ing-Horde stattfindet. Der Planet ist geteilt in zwei Welten, die Light- und die Dark World. Die Luminoth leben in der Light World, die Ing auf der dunklen Seite. Wer diesen Krieg verliert, dessen Welt wird auf ewig von der anderen Welt verschluckt. Und momentan sieht es ganz danach aus, als ob die üblen Ing diesen Krieg gewinnen würden.

MEHR ZWISCHENSEQUENZEN

Die Luminoth bitten Samus um Hilfe. Auffällig ist bereits zu diesem Zeitpunkt, dass es wesentlich mehr Zwischensequenzen im Spiel gibt als noch im Vorgänger. Neben den Zwischensequenzen, welche die Story weitererzählen, integrierten die Entwickler auch vor den Rätseln oder nach dem Betätigen eines Schalters kleine Videosequenzen. Die Zwischensequenzen sind komplett

FINSTER Dieser aggressive Geselle gehört zu den Ing.

ZERSTÖRT Das Schiff der Marines ist schwer beschädigt.

Echoes

in Spielgrafik dargestellt. Die Story wird mittels Untertiteln erzählt. Eine Sprachausgabe existiert leider nur selten. Dies fällt im Spiel jedoch kaum auf, da sowieso kaum Bedarf an gesprochener Sprache besteht. Sehr viel Aufmerksamkeit widmeten die Programmierer aber der Grafik von *Metroid Prime 2: Echoes*. Die Texturen sind eine Augenweide, sie sind sehr scharf und extrem abwechslungsreich – und die Charaktere, egal ob Freund oder Feind, detailliert ausgearbeitet. Auch Samus erstrahlt dank einiger Extrapolygone in nie da gewesener Qualität. Die Umgebungsgrafik sowie die Feinde erinnern stark an diverse bekannte Science-Fiction-Filme, etwa *Alien* oder *Starship Troopers*. In den Höhlen bemerkt man häufig eine glibberige organische Masse an den Wänden, sodass man ständig das Gefühl bekommt, gleich könnte einen etwas anspringen. Auch die zahlreichen Abschnitte, in denen man sich durch irgendwelche Laboratorien bewegt, glänzen durch eine Flut an Details. Angefangen bei Kabeln, welche durch Energieströme pulsieren, über blinkende Computer-Konsolen bis hin zu

INFO DIE VISOREN

Ansichtssache

Metroid Prime 2: Echoes verfügt über zwei brandneue Visoren.

Neben dem bereits bekannten Combat-Visor gibt es noch den Scan- sowie die brandneuen Dark- und Echoes-Visoren. Der Combat-Visor ist optisch identisch mit dem Visor aus dem ersten *Metroid Prime* und wird die meiste Zeit im Spiel sowie in den Kämpfen genutzt. Mit dem Scan-Visor kann man die Gegend genauer unter die Lupe nehmen und Details über Gegenstände, Pflanzen und Gegner erfahren. Der Scan-Visor wurde optisch im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet. Komplett neu ist der Dark-Visor, der ähnlich wie der Heat-Visor aus *Metroid Prime* funktioniert. Mit dem Dark-Visor erkennt ihr versteckte Objekte und Gegner und könnt mehrere Ziele gleichzeitig anvisieren. Das absolute Prunkstück unter den Visoren stellt allerdings der Echoes-Visor dar, der auch Namenspate für den Untertitel von *Metroid Prime 2: Echoes* stand. Mit dem Echoes-Visor nehmt ihr Geräusche wahr. Ihr erhaltet den Echoes-Visor erst im späteren Verlauf des Spiels. Der Bildschirm verfärbt sich schwarz, die Schallwellen heben sich dabei von dem schwarzen Hintergrund ab. Leider bot der von uns angespielte Abschnitt keine akkurate Verwendung für den Echoes-Visor, sodass wir euch erst zum Test in der nächsten Ausgabe mehr mitteilen können.

NEUES DESIGN Der Scan-Visor sieht nun anders aus als im Vorgänger.

DARK-VISOR Mit ihm könnt ihr versteckte Objekte sehen und mehrere Ziele gleichzeitig anvisieren.

BÖSER NEBEL Dieser Ing wird gleich äußerst aggressiv auf Samus losgehen.

ORGANISCH Die ganze Umgebung wirkt wesentlich lebendiger als noch im Vorgänger.

SCHWACH Dieser Wurm wird uns sicher nicht gefährlich werden.

DIE DARK WORLD GRÜSST Diese glibberige, schwarze Masse befällt von Zeit zu Zeit eure Feinde.

rotierenden Zahnrädern und sich bewegenden Bolzen beim Aufzug – die Grafik wirkt sehr stimmungsvoll und man fühlt sich direkt auf den Planeten Aether versetzt. Die optische Gestaltung von *Metroid Prime 2: Echoes* ist somit noch detaillierter als der ohnehin schon beeindruckende Vorgänger.

VARIABLERE RÄTSEL

Während unserer weiteren Reise über Aether erkunden wir auch ein Sumpfgebiet mit viel Wasser, einen Tempel und eine Wüstenlandschaft. Schon früh treffen wir auf die ersten Space-Piraten, die ebenfalls auf dem Planeten ihr Unwesen treiben. Wie wir durch das Scannen der Piraten-Logbücher erfahren, züchten die Piraten – wie könnte es auch anders sein – Metroiden auf dem Planeten. Diese gefährlichen Kreaturen, welche erfahrene *Metroid*-Spieler aus vorigen Abenteuern kennen, saugen anderen Lebewesen Energie ab. Die Piraten möchten sie als biologische Waffe einsetzen, um die Herrschaft über die Galaxis zu erlangen. In den Logbüchern finden wir auch einige Arbeitsanweisungen für die Piraten, etwa dass man Metroiden nicht füttern, für Zielübungen missbrauchen oder als Haustiere halten soll. Nach unseren bisherigen Informationen geraten die Piraten aber ebenfalls in den brutalen Konflikt zwischen Ing und Luminoth und haben zahlreiche Verluste zu beklagen. Was dem Spieler dabei positiv auffällt, ist, dass es wesentlich mehr Interaktivität mit der Umgebung gibt als noch im ersten GameCube-Spiel. Zum Beispiel muss man ab und zu mit einem gezielten Raketentreffer brüchige Felsen zerstören, um sich einen Durchgang oder eine Brücke zu schaffen. Auch der Einsatz der Rätsel wurde intensiviert. Zwar beschränkten sich die von uns angespielten Levels fast ausschließlich auf Schalterrätsel, allerdings in deutlich abwechslungsreicheren Variationen als im Vorgänger. So kommt man im Spielverlauf beispielsweise in einen Raum, in dessen Mitte vier farbige Ringe rotieren. Um die vier sich drehenden Ringe sind verschiedenfarbige Schalter angebracht, die man in einer bestimmten Reihenfolge

SCIENCE-FICTION-KLASSIKER Der Wechsel zwischen den Welten durch die Portale erinnert an Stargate.

EXTRAPOLYGONE Samus sieht besser aus denn je.

DURCHSCHLAGSKRÄFTIG Mit dem Dark Beam heizen wir dieser Kreatur mächtig ein.

ALTBEKANNT Die Kreiselattacke aus Super Metroid kehrt zurück.

ACHTUNG Eventuell kann man so manches Glas mit einer Bombe zerstören.

aktivieren muss. Macht man alles richtig, bleiben die Ringe stehen und eine Tür öffnet sich. Etwas komplizierter werden die Schalterrätsel allerdings, wenn nach dem Aktivieren eines Schalters noch zwischen Light- und Dark World gewechselt werden muss: So passiert es häufiger mal, dass man erst in einer Welt einen Schalter aktivieren muss, der in der anderen Welt eine Plattform verschiebt oder eine Tür öffnet. Das Ergebnis wird zwar immer anhand von Zwischensequenzen präsentiert, doch wer die *Metroid*-Serie und ihre meist verwinkelten Gänge kennt, weiß, dass die Wege zum Ziel nicht immer leicht zu finden sind. Vielleicht zieht die Serie ja aus diesem Fakt auch einen Teil ihres Reizes?

HEISSE BOSSKÄMPFE

Die Light- und die Dark World sind vom eigentlichen Aufbau her nahezu identisch. Durch die grundlegend verschiedenen Lichtverhältnisse, diverse Monster und Lebewesen sowie die andere Inneneinrichtung der Räume wirkt die Umgebung allerdings komplett unterschiedlich auf den Spieler. Wir konnten nicht nur einen detaillierten Blick auf die verschiedenen Welten und die Rätsel, sondern auch auf einen beeindruckenden Boss-Kampf werfen. Wir mussten gegen einen dreiköpfigen Wurm kämpfen, den man bereits von Screenshots kennt. Der Kampf findet in der Dark World auf einem runden Platz statt, der ringsum von Steinwänden begrenzt ist. Da die Atmosphäre in der Dark World sehr schädlich ist, verliert Samus permanent Energie. Einzige Hilfe: Man muss sich unter schützenden Blasen aufhalten, in denen die Energie langsam regeneriert. Dass man bei einem Boss-Kampf aber nicht die nötige Zeit hat, in Ruhe irgendwo zu regenerieren, dürfte klar sein. Während man also von Blase zu Blase hetzt, springen Würmer durch die Luft und versuchen einen abzudrängen. Zwischendurch taucht der dreiköpfige Riesenwurm aus seinem Loch in der Mitte auf, um einem noch mit dem Laser zusätzlich Feuer unterm Anzug zu machen. So ist man ständig darauf bedacht, sich unter den schützenden Blasen aufzuhalten, den Würmern auszuweichen, sie gleichzeitig zu beschießen und den Riesenwurm in der Mitte zu beharken. Hat der Wurm in der Mitte genug einstecken müssen, lässt er benommen

FUTURISTISCH Das Design der Schauplätze ist absolut fantastisch.

FASSADENKLETTERER Mit dem Spinnen-Ball klebt ihr nach wie vor an Wänden.

ABGEFAHREN Die Architektur der Levels ist einfach atemberaubend.

BOSSKAMPF Dieser dreiköpfige Wurm verlangt euch alles ab. Nur mit der richtigen Strategie werdet ihr gewinnen. Die Inszenierung ist herausragend gelungen.

NERVIGER WURM Von diesem Zwischenboss erhaltet ihr die Bomben.

INFO MEHRSPIELER-MODUS

Flotter Vierer gefällig?

Wir konnten erstmals auch einen etwas ausführlicheren Blick auf den Mehrspieler-Modus von *Metroid Prime 2* werfen und drei Karten anspielen.

Neben dem Level auf der Weltraumstation, den wir bereits von der E3 kannten, durften wir erstmals auch einen Tempel-Level sowie einen Sand-Level im Mehrspieler-Modus anspielen. Die Tempelwelt bot zahlreiche Ball-Katapulte, welche euch, wenn ihr im Morph-Ball-Modus seid, auf höhere Abschnitte katapultieren. An bestimmten Ereignisfeldern erhaltet ihr für einen begrenzten Zeitraum unter anderem unendlich Raketen-Munition, den Todes-Ball, der Gegner bei Berührung direkt eliminiert, Unverwundbarkeit oder massiven Schaden. Darüber hinaus gibt es den Hacker-Visor, mit dem ihr bei den Gegnern Schaden anrichtet oder den Anzug herunterfahrt. Im Sand-Level konnte man einige Wände mit Raketen zerstören, sodass eine schnelle Flucht möglich war. Sehr gut gefallen hat uns auch, dass man sich im Tempel-Level auf ein Laser-Geschütz schwingen konnte und den Gegnern dadurch relativ geschützt einheizte. Wie wir von der E3 wissen, wird es neben dem Deathmatch-Modus auch den Bounty-Hunter-Modus geben, bei dem es darauf ankommt, möglichst viele Münzen zu sammeln. Außerdem wird man die Mehrspieler-Modi in Teams spielen können. Unsere Version bot leider keine Computer-Bots, dies kann sich aber bis zur finalen Version noch ändern.

UNTERHALTSAM Spieler 4 (unten rechts) liegt hinten, verfügt aber über den mächtigen Dark Beam.

FLINK Spieler 4 (unten rechts) entkommt Spieler 2 (oben links) gerade noch so mit der Ball-Kanone.

einen seiner drei Köpfe auf den Boden fallen. Jetzt muss man schnell sein, sich mit dem Morph-Ball hinrollen und ihm eine Bombe ins Maul legen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber dieser Boss-Kampf war absolut atemberaubend inszeniert. Im Spielverlauf trifft man neben den gigantischen Bossen auch auf viele kleinere Zwischenbosse. Dies sorgt für zusätzlich Spannung. An abgedrehten Feinden mangelt es *Metroid Prime 2* sowieso nicht. Man stößt auf zahlreiche neue Feinde, die man noch nie zuvor in einem *Metroid*-Spiel gesehen hat. Logisch: Neuer Planet, neue Bewohner! Einige Feinde sind besonders fies. Kannten wir als solche bislang nur den Hacker-Visor aus dem Mehrspieler-Modus, mit dem man einen Virus in die Systeme gegnerischer Mitspieler einspeisen konnte, treffen wir nun auch im Einspieler-Modus auf hinterhältige Roboter-Drohnen, die unsere Systeme herunterfahren. In dieser Zeit können wir uns nicht bewegen und sind gegnerischen Angriffen wehrlos ausgeliefert. Erst das Rebooten unserer Systeme mittels Druck auf L, R und B fährt unseren Anzug wieder hoch. Leider dürfen wir euch auf diesen Seiten unsere Eindrücke kaum anhand von Bildern wiedergeben, da uns Nintendo nicht erlaubt hat, Screenshots von der von uns gespielten Version aufzunehmen. Aber seid versichert: Mit *Metroid Prime 2* erwartet uns ein fantastischer Titel, der sich sehr ähnlich wie der grandiose Vorgänger spielt, in einigen Details aber verbessert zeigt.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

METROID PRIME 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Internet:	www.nintendo.de
Spieler:	1-4
Termin:	26. November

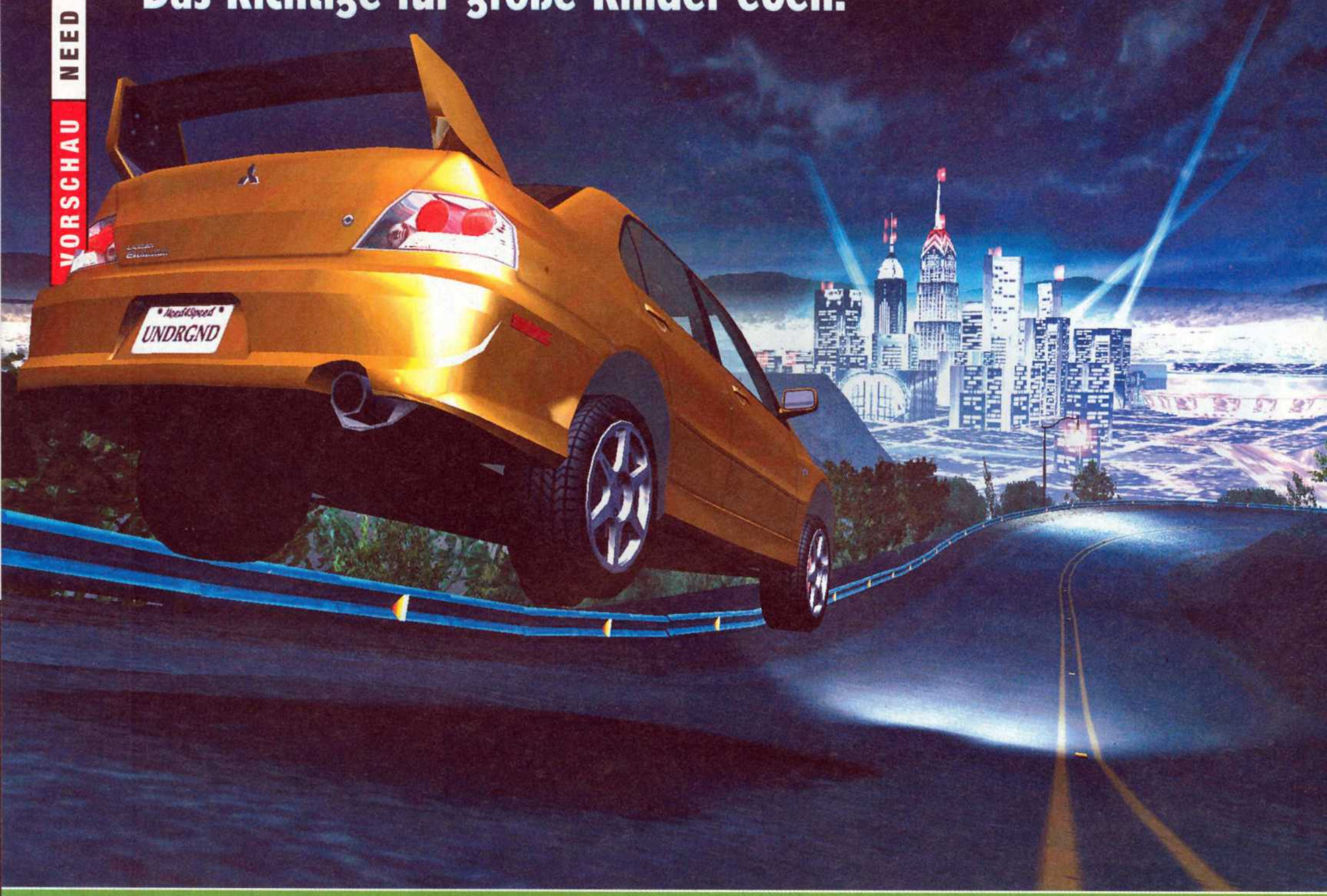
EINSCHÄTZUNG

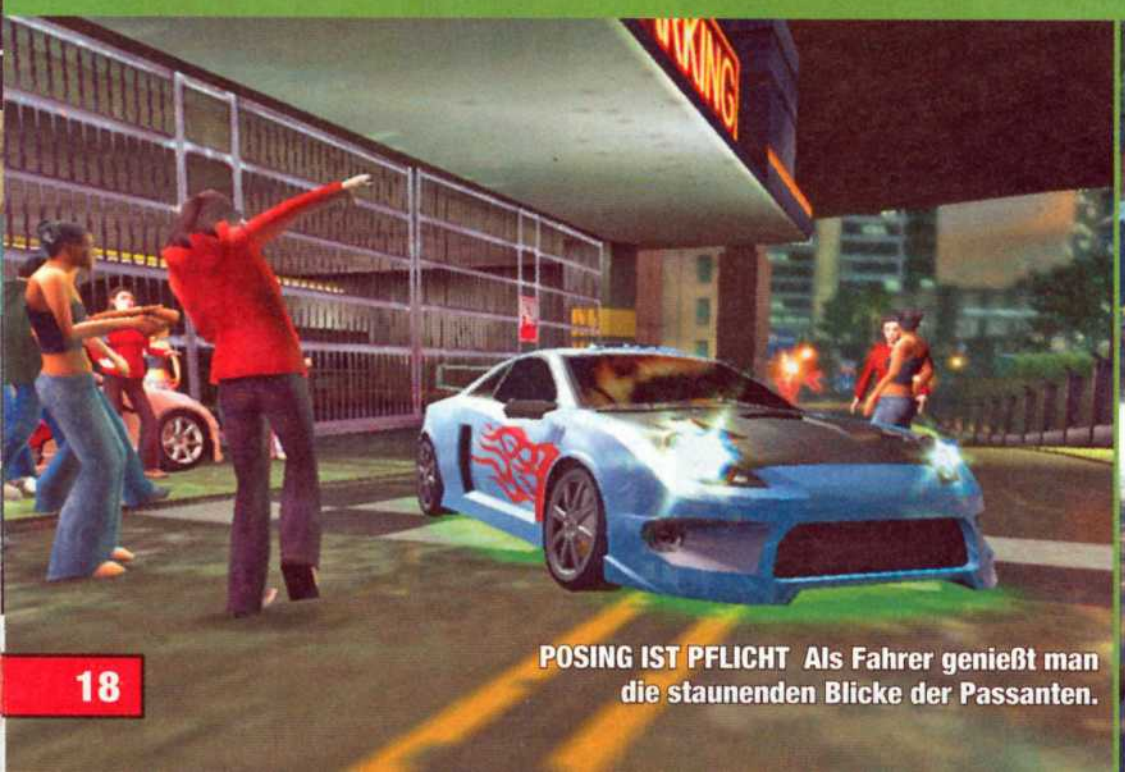
SUPER

„Würdige Fortsetzung einer genialen Spielserie. **Dieses Spiel wird ein Weihnachtskracher.“**

Need for Speed

Racing-Fans bekommen einen neuen Spielplatz: eine ganze Stadt voller PS-Monster, illegaler Straßenrennen und Tuning-Möglichkeiten.
Das Richtige für große Kinder eben.





POSING IST PFLICHT Als Fahrer genießt man die staunenden Blicke der Passanten.

VOLL STOFF Am Scheitelpunkt der Kurve steigen wir wieder so richtig aufs Gaspedal.

Underground 2

Electronic Arts ist ein Drittheresteller, der in seinem Sortiment überaus erfolgreiche Spieleserien hat. Auf Anhieb fallen dem fachkundigen Zocker mindestens drei Beispiele ein, die allesamt im Sportsektor angesiedelt sind: *FIFA Football*, *Madden NFL* und *NHL*. Jedes Jahr erscheinen neue Versionen, die das eine Mal die Bezeichnung Fortsetzung verdienen und das andere Mal eher als Upgrade zu sehen sind. Im Rennspielbereich hat EA ebenfalls schon seit etlichen Jahren ein heißes Franchise in der Produkt-Pipeline: die *Need for Speed*-Reihe. Der Startschuss für die Erfolgsgeschichte der Geschwindigkeitshatz wurde auf dem PC zu längst vergangenen Windows-95-Zeiten abgegeben. Seither wurden Freunde schneller Rennspiele und authentischen Fahrverhaltens mit insgesamt sieben Teilen versorgt, Special- und Jubiläums-Editionen nicht mitgerechnet. Mit dem Eintritt ins 32-Bit-Zeitalter bekamen die Konsolen neben dem PC einen immer größer werdenden Stellenwert und dadurch natürlich auch die ein oder andere Version von *Need for Speed* spendiert. Der aktuellste Sprössling dieser Reihe ist *Need for Speed Underground*. Allerdings vermisst man hier doch noch einige Elemente, die dem Spieler das Gefühl geben sollten, inmitten einer Untergrund-Rennszene zu sein. Genau da setzt nun die Fortsetzung an und möchte allen Autonarren ein Rennspielvergnügen mit der perfekten Portion Outlaw-Feeling präsentieren.

I'M BAD, REALLY, REALLY BAD

Endlich Wochenende. Eine harte Woche in der Werkstatt liegt hinter mir. Nachts haben mich die neue Lachgas-Einspritzanlage und andere neue Teile für mein Baby in der Garage um den wohlverdienten Schlaf gebracht. Ich steige in meinen getunten Mazda RX-8 und lasse den Motor aufheulen. Einfach drauflosfahren und schauen, was der Abend so bringt ... Es dauert nicht lange und ein Spinner glaubt, mich mit seinem VW Golf GTI verblasen zu können. Dem werd ich's zeigen. Über Funk unternimmt er einen vergeblichen Versuch, mich einzuschüchtern. Da hat er sich aber ganz schön geschnitten. Ich trete das Gaspedal hart bis zum Bodenblech durch und genieße es, wie der Motor aufschreit. Das bessere Drehmoment gibt mir einen kleinen Vorsprung. Im Rückspiegel sehe ich, wie mein Konkurrent immer kleiner wird. Nach ein paar verdammt engen Kurven und einigen Fast-Zusammenstößen mit Taxis komme ich auf eine lang gestreckte Stadtautobahn. So, das war's Junge. Mit nur einem Knopfdruck zünde ich den Turbo und mir jagt es eine ordentliche Ladung Adrenalin durch meine Adern. Haha, gewonnen! Geschlagen gibt mir mein Konkurrent zu verstehen, dass ich einiges auf dem Kasten habe. Das weiß ich auch ohne ihn und mache mich auf die Suche nach dem nächsten Kick in der großen Stadt.

TOTALE FREIHEIT

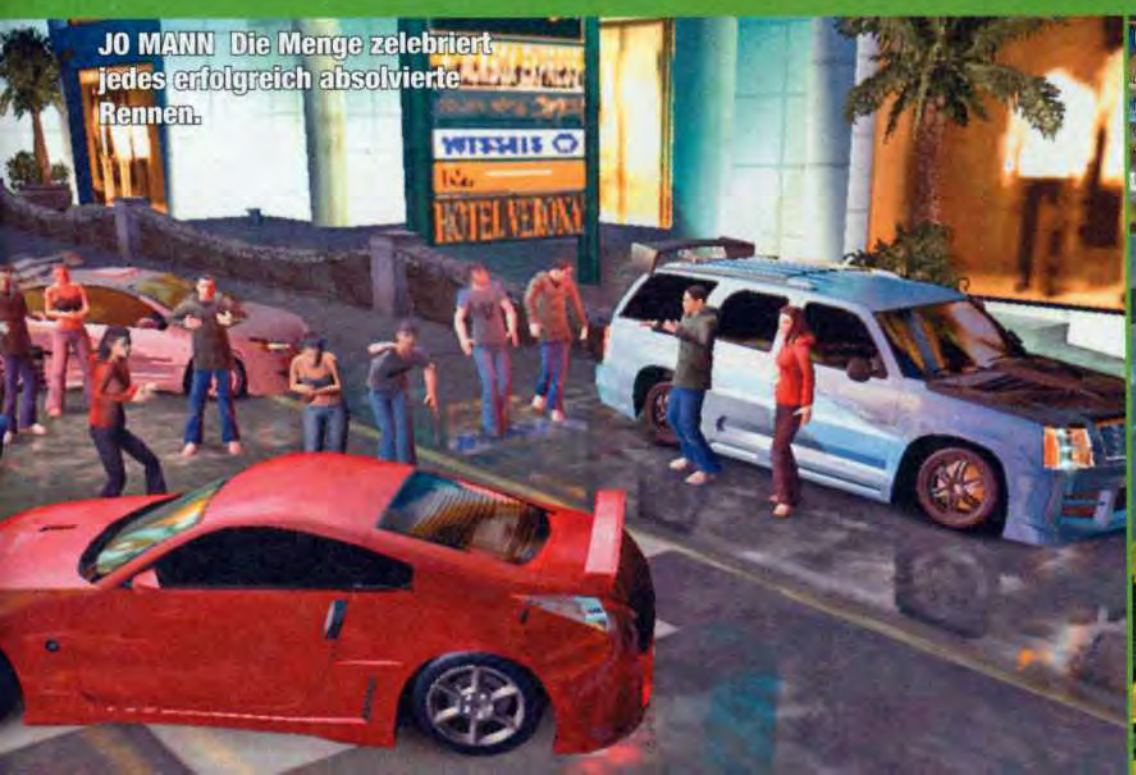
Das Ganze ist nicht nur eine Vorstellung von allen, die einen getunten Wagen ihr Eigen nennen, sondern bei *Need for Speed Underground 2* virtuelle Realität. Vorbei sind die Zeiten, in denen man ein Event nach dem anderen in festgelegter Reihenfolge wahrnimmt. Spielerische Freiheit ist das Zauberwort, das die Entwickler bei der Gestaltung

INFO SPIELZEUG

Wagenauswahl

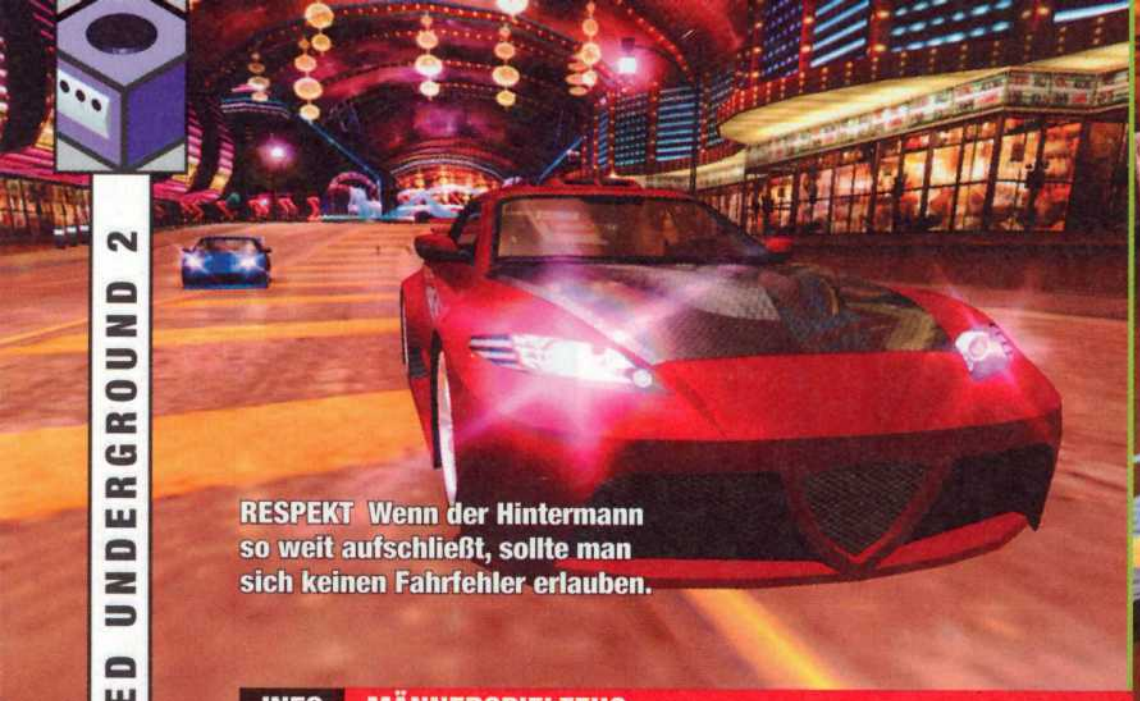
Das Wichtigste an einem Rennspiel ist, neben der Spielbarkeit natürlich, die Auswahl an Autos. Wir listen für euch die, in der Vorschau-Version verfügbaren Blechschüsseln auf.

- Acura RSX
- Audi A3
- Audi TT
- Cadillac Escalade
- Ford Focus
- Ford Mustang GT
- Honda Civic
- Hummer H2
- Hyundai Tiburon GT V6
- Infiniti G35
- Lexus IS 300
- Lincoln Navigator
- Mazda Miata MX-5
- Mazda RX-7
- Mazda RX-8
- Mitsubishi 3000 GT
- Mitsubishi Eclipse
- Mitsubishi Lancer Evolution VIII
- Nissan 240 SX
- Nissan 350 Z
- Nissan Sentra SER Spec V
- Nissan Skyline GTR
- Peugeot 106
- Peugeot 206
- Ponitac GTO
- Subaru WRX Impreza
- Toyota Celica
- Toyota Corolla
- Toyota Supra
- Vauxhall Corsa 1.8
- VW Golf GTI



JO MANN Die Menge zelebriert jedes erfolgreich absolvierte Rennen.

GERANGEL IM QUARTETT Auf solchen Kursen geht es bei Drift- oder Street-X-Rennen immer sehr eng zu.



RESPEKT Wenn der Hintermann so weit aufschließt, sollte man sich keinen Fahrfehler erlauben.

FEINTUNING Neuerdings kann man auch nach Herzenlust selbst Hand anlegen.

INFO MÄNNERSPIELZEUG

Alles, was man(n) braucht: Autos & Frauen

In der Rennszene gibt es für den Mann zwei Statussymbole. Das eine steht auf vier Rädern und das zweite auf zwei Beinen. Need for *Speed Underground 2* hat beides zu bieten.

MAZDA RX-8

Wenn ich mal groß bin, werde ich so ein Ding auch fahren. Zum Glück kann ich bei Need for Speed Underground 2 schon mal üben.

MITSUBISHI 3000 GT

Was für ein Schmuckstück! Dieser Wagen macht seinem heißen Aussehen alle Ehre und lässt durch einen Tritt aufs Gas fast jeden anderen stehen.

GRR, DIE ERSTE

Wenn solche Babes als Zuschauer bei den Rennen anwesend sind, erhöht sich das Unfallrisiko beträchtlich. Kein Wunder – bei so schönen ... Augen.

GRR, DIE ZWEITE

Dieses hübsche Mädel führt euch durch gezeichnete Zwischensequenzen und verzückt euch unter anderem durch ihre reizende Stimme.

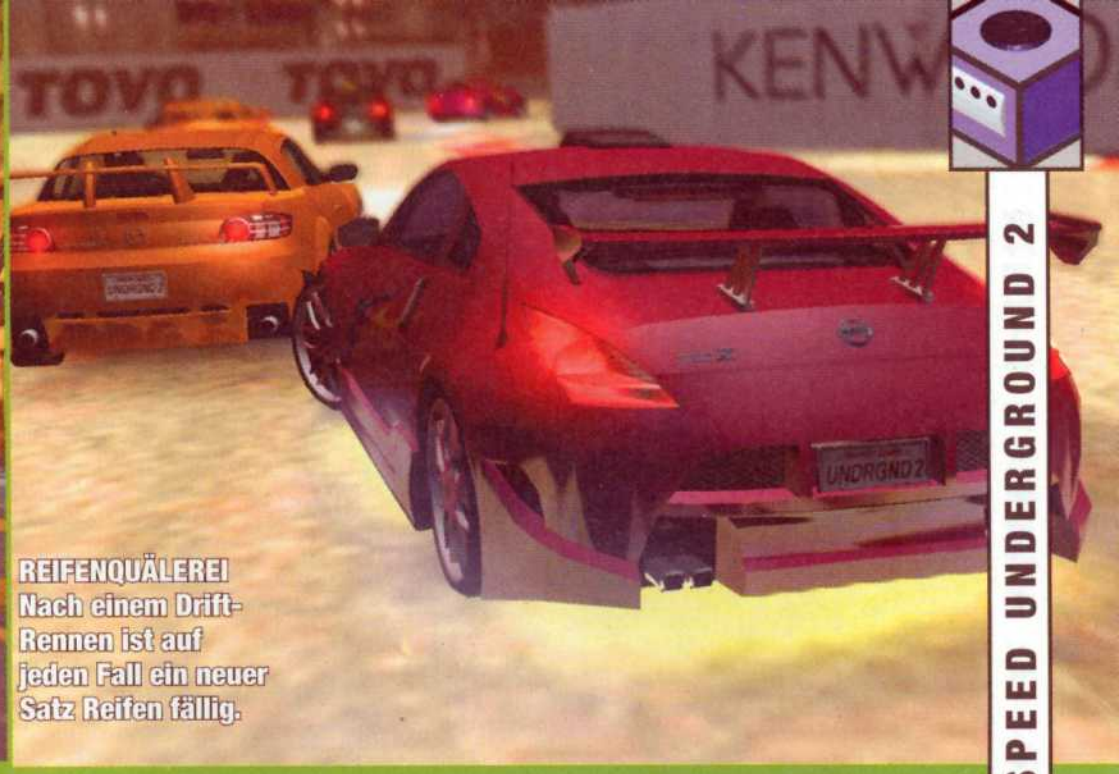
der Fortsetzung entdeckt haben. Eine ganze Stadt, samt fünf unterschiedlichen Stadtteilen, wartet auf den Spieler. Allerdings steht zu Beginn nur ein Teil des Gesamtgebietes zur Verfügung. Mit zunehmenden Rennerfolgen werden die anderen Bezirke freigegeben und das Straßennetz erheblich vergrößert. Um die Orientierung in der wachsenden City zu erleichtern, steht das überaus nützliche GPS-System helfend zur Seite. Durch einen Druck auf das Digikreuz entscheidet man sich, zu welchem Ziel man gelotst werden möchte. Ein nicht zu übersehender Pfeil am oberen Bildschirmrand zeigt fortan die richtige Richtung an. Die riesige Stadt ist die offensichtlichste Neuerung gegenüber dem Vorjahresprodukt und eröffnet nicht nur mehr optische Abwechslung oder Umfang, sondern auch die totale Freiheit zu tun, was und wann man es will. Per SMS wird man über Renn-Events und alle möglichen nützlichen Spieletipps unterrichtet. Die Minikarte am unteren linken Bildschirmrand zeigt an, wo genau man hinmuss, um sich Respekt und zusätzliche Kohle zu verdienen.

SYMBIOSE AUS ALT UND NEU

Aus dem Vorgänger haben es die Rennvarianten Rundkurs, Sprint, Drag und Drift uneingeschränkt in die Fortsetzung geschafft. Aufgrund der allgemeinen Vergrößerung des Umfangs haben die Entwickler in diesem Bereich ebenfalls neue Ideen eingebracht. Das Ergebnis sind die neuen Street-X-, Outrun- und URL-Rennen. Ersteres findet auf kleinen, in sich geschlossenen Strecken statt, die vom Aufbau her an die Drift-Rennen erinnern. Insgesamt vier Kontrahenten gehen hier an den Start und versuchen, durch rücksichtslose Fahrweise einen Sieger zu ermitteln. Mit den Outrun-Rennen kann man sich in der Stadt auf seinem Weg von einem Event zum nächsten sehr schön die Zeit vertreiben. Fährt man nämlich einem anderen Tuning-Freak über den Weg, hat man die Möglichkeit, ihn per Funk zum Duell herauszufordern. Es gibt keine Start- oder Ziellinie. Begonnen wird an

AUFHOLJAGD Jetzt noch den Sieg nach Hause zu fahren, wird keine leichte Aufgabe.

DICKE DINGER Diese fetten Boliden werden das Autoaufgebot ebenfalls bereichern.



REIFENQUÄLEREI Nach einem Drift-Rennen ist auf jeden Fall ein neuer Satz Reifen fällig.

Ort und Stelle und gewonnen hat derjenige, der zuerst einen Vorsprung von 300 Metern herausgefahren hat. Das URL-Rennen ist der einzige Wettbewerb, der auf einer echten Rennstrecke ausgetragen wird.

TUNERHERZ, WAS WILLST DU MEHR?

Wer sich neue Motorteile, Accessoires oder sogar neue Autos leisten möchte, muss ordentlich Geld verdienen, denn ohne Moos ist auch bei *Need for Speed Underground 2* nichts los. Auf der Karte werden die Standorte der eigenen Garage, Tuningshops und Autohändler angezeigt. Spontane Erkundungstouren offenbaren zudem versteckte Läden, in denen man spezielle Autoteile vorfindet oder seinem fahrbaren Stolz einen neuen Anstrich verpassen kann. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, an sämtlichen technischen Bestandteilen seines Wagens selbst Hand anzulegen. Im Rahmen des Leistungschecks kann man sogar genau testen, ob die vorgenommenen Änderungen ein höheres Drehmoment oder eine bessere Beschleunigung bewirken oder nicht. Auf einer speziellen Teststrecke lässt sich das Ergebnis der Nachbesserung aktiv ausprobieren. Insgesamt macht *Need for Speed Underground 2* wesentlich mehr Spaß als der Vorgänger. Dies liegt vor allem daran, dass dem Spieler jetzt eine ganze Stadt für Straßenrennen zur Verfügung steht. Kenner des Vorgängers werden zudem eine dezent veränderte Fahrphysik feststellen, die nun weniger arcadelastig ist. Außerdem macht es irrsinnig viel Spaß, durch die City zu gondeln. Eine Menge Details, zum Beispiel landende oder startende Flugzeuge am Nachthimmel, tragen viel zum Underground-Feeling bei. Die hübschen Lichteffekte, die gut modellierten Autos und die pfeilschnelle Grafik sind eine wahre Augenweide. Fans des gelungenen ersten Teils können sich auf einen rundum verbesserten Nachfolger freuen.

UDO CRNJAK

INFO **DAS GROSSSTADTLEBEN**

Riesige Spielwiese

Egal, ob man einfach nur rumcruisen möchte oder einen Kick – in Form eines Rennens nach dem anderen – sucht. Jetzt ist es endlich möglich.

Need for Speed Underground wird eine riesige Stadt mit rund 200 Kilometern Strecke bieten. Auf fünf unterschiedliche Stadtteile verteilt, kommt somit auf den Spieler nicht nur in optischer Hinsicht Abwechslung zu, sondern auch in puncto Streckenführung. Von serpetinenartigen Hügeln in den Vorstädten bis hin zu schachbrettähnlichen Verkehrsnetzen in der Innenstadt ist einiges mit dabei. Die einzelnen Bezirke sind durch Stadtautobahnen verbunden. Ein GPS-System unterstützt den Spieler zudem bei der Orientierung.

BIG BAD CITY Bis alle Teile der Stadt zugänglich sind, muss man einige Zeit

VORSCHAU

NFS UNDERGROUND 2

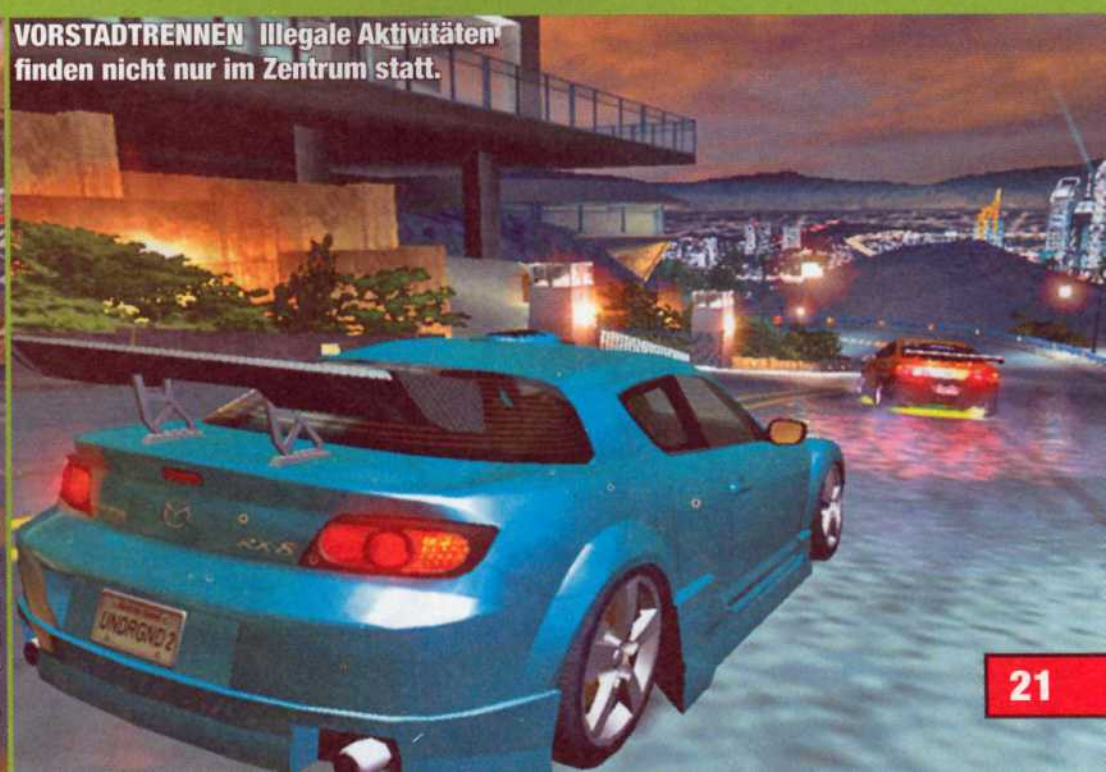
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	www.needforspeed.com
Spieler:	1-2
Termin:	18. November

EINSCHÄTZUNG

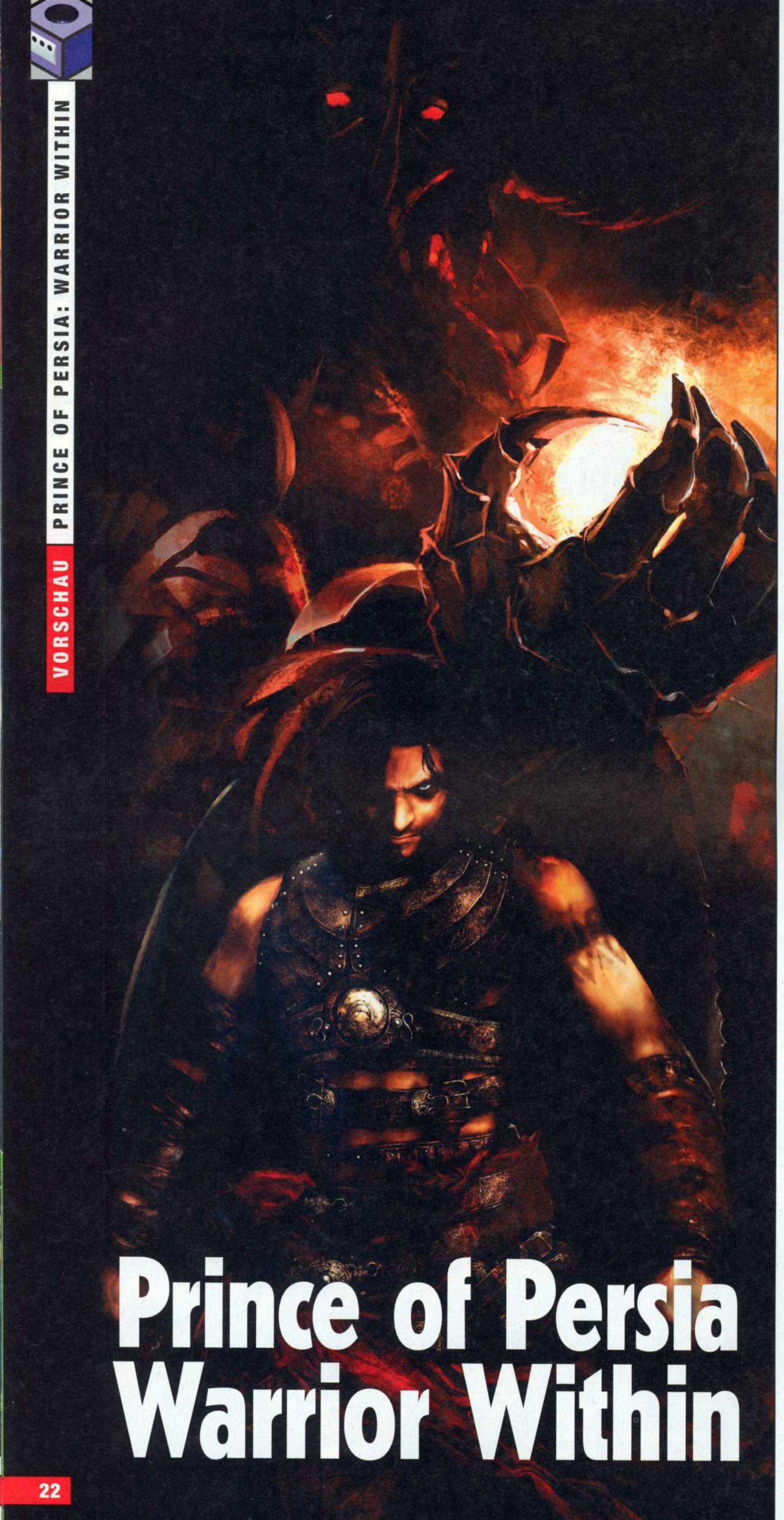
SUPER

„In allen Belangen verbessert. NfS Underground 2 wird seinen Vorgänger mit Leichtigkeit hinter sich lassen."

ORIENTIERUNG IST PFLICHT In der Stadt findet man sich entweder über die Minikarte oder die Straßenschilder zurecht.



VORSTADTRENNEN Illegale Aktivitäten finden nicht nur im Zentrum statt.



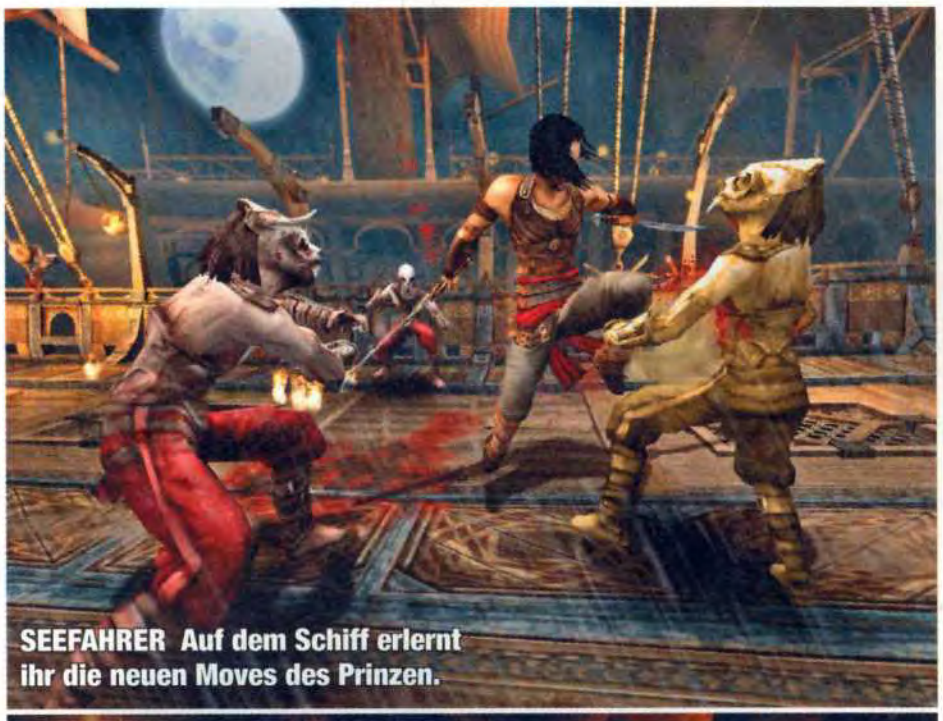
Prince of Persia Warrior Within

Wir sagen euch, wie sich die **ersten beiden Levels** spielen.

Auch wenn *Prince of Persia: The Sands of Time* kommerziell kein allzu großer Erfolg war, so war es doch einer der Überraschungstitel des letzten Jahres. Auf die Fortsetzung sind wir deswegen so gespannt wie auf kaum ein anderes Spiel. Auch deswegen, weil die ersten Screenshots ein sehr viel düstereres Abenteuer versprachen. Nun wollen wir anhand der ersten beiden Levels im Spiel überprüfen, ob das auch wirklich so ist.

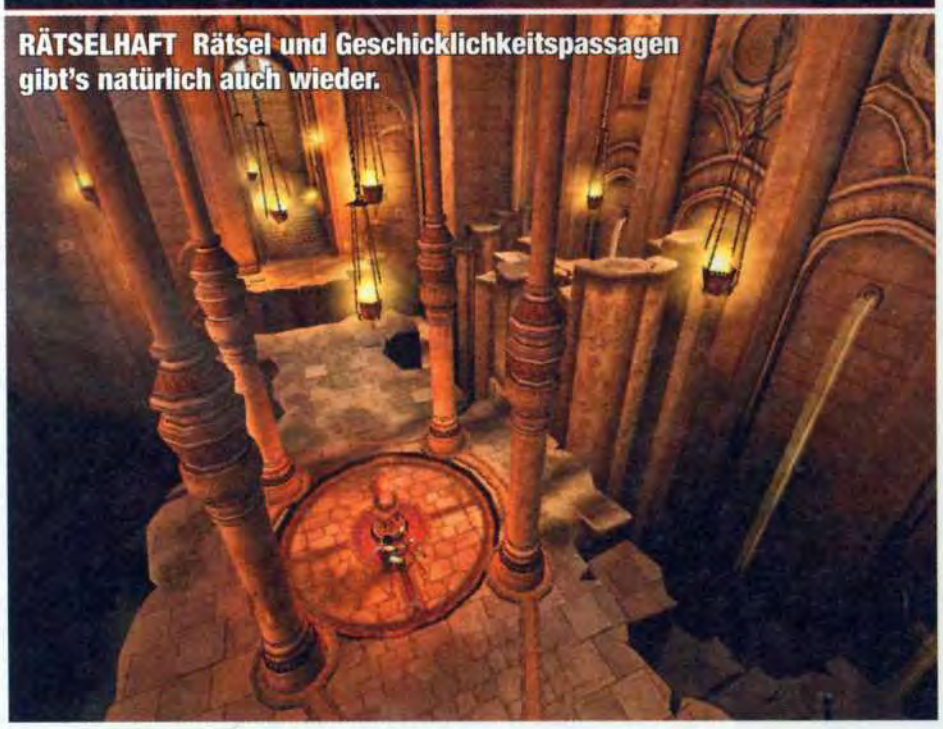
DAS BOOT

Die Story ist bekannt. Der Dahaka, ein Dämon, der den Lauf der Dinge wieder so herstellen will, wie sie hätten geschehen sollen, trachtet dem Prinzen nach dem Leben. Dieser hätte nämlich nie den leichtfertigen Umgang mit dem Sand der Zeit überleben sollen. Mit seinem Schiff flüchtet der Prinz jedoch vor dem Dahaka, wird aber selbst auf hoher See von dessen Mannen eingeholt. Eine furiose Schlacht auf dem Boot ist denn auch das Setting des ersten Levels. Geschicklichkeitspartien spielen hier allerdings noch keine Rolle, vielmehr soll das neue Kampfsystem erlernt und verinnerlicht werden. Texteinblendungen erläutern die zahlreichen neuen Combos. Wer sich die vielen Attacken nicht auf Anhieb merken kann, darf jederzeit auf eine komplette Liste der Moves zurückgreifen, die im Pausenmenü einzusehen ist. Diese Liste wächst mit jedem neu erlernten Manöver. Während man an Deck des Schiffes noch munter um Gegner herumtänzelt, um sie dann mit schnellen Schwertstreichen zu enthaupten, lernt man im Bug, wie man sich um einen Pfeiler schwingen und dabei einen Rundumschlag ausführen kann. Zurück an Deck des Schiffes begegnet uns der erste Endboss. Eine heiße Lady namens Shahdee fordert den



SEEFAHRER Auf dem Schiff erlernt ihr die neuen Moves des Prinzen.

KREISEL Schwingt sich der Prinz an solchen Pfosten herum, macht er gleich mehrere Gegner auf einmal fertig.



RÄTSELHAFT Rätsel und Geschicklichkeitspassagen gibt's natürlich auch wieder.

Prinzen zum Duell, ist aber relativ leicht besiegt. Spätestens hier offenbart sich nämlich die erste Schwäche des Kampfsystems: Es gibt zwar massig coole neue Moves, aber meist führt das Wiederholen ein und derselben Attacke zum Ziel.

KLASSISCHER PRINZ

Der zweite Level führt den Spieler in düstere Gemächer und Katakomben. Hier erwarten euch auch erstmals etliche Fallen und Geschicklichkeitspassagen. Fallgruben und rotierende Sägeblätter machen einem das Leben schwer, sind aber zumindest in den Auseinandersetzungen mit Gegnern auch eine Hilfe. Kämpfe und Geschicklichkeitspassagen sind jetzt nämlich nicht mehr so klar voneinander getrennt wie im Vorgänger und können mitunter kombiniert werden. Inzwischen haben wir das Kampfsystem verinnerlicht und greifen immer öfter auch zu abwechslungsreicheren Attacken. Deswegen machen wir jetzt die Probe aufs Exempel

INFO SO AGGRESSIV IST DER NEUE PRINZ

Die Angriffsarten

Der Prinz hat ganz schön dazugelernt und zahlreiche neue Moves in sein Repertoire aufgenommen. Diese sind in folgende Kategorien unterteilt.

STANDARD-MANÖVER

Neben Standard-Combos kann man Gegnern den Dolch in die Brust rammen oder sie gar enthaupten! Wenn der Prinz von Gegnern fallen gelassene Waffen aufliest, stehen sogar noch mehr Attacken zur Verfügung. So kann man einen Gegner von hinten packen und ihn mit seinen Waffen erledigen. Insgesamt stehen über drei Dutzend Attacken zur Verfügung.

AKROBATISCHE MOVES

Die akrobatischen Moves des Prinzen verknüpfen Attacken mit gewagten Sprungmanövern. So kann man zum Beispiel über einen Gegner springen, um ihn bei der Landung in zwei Hälften zu zerteilen. Tritte aus der Luft oder das Abstoßen von einer Wand, um mit mehr Schwung in einen Gegner zu rasen, sind ebenso möglich.

WEITERE MOVES

Wenn die Gegner in der Überzahl sind, kann der Prinz auch in die Defensive gehen und sämtliche Attacken abblocken. Aus einem Block heraus sind natürlich wieder Konterangriffe möglich. Gefundene Waffen kann der Prinz auch auf seine Gegner werfen. Lädt er die Mordwerkzeuge zuvor auf, ist die Wirkung noch verheerender.

SCHNIPP, SCHNAPP, RÜBE AB Der Prinz hat über drei Dutzend Moves auf Lager.

WACHHUND Manche Gegner haben sogar ihre dämonischen Kampfhunde dabei.

IN DEN RÜCKEN Der Prinz kann sich auch an Gegnern abstoßen.

SYNCHRON Mit zwei Waffen könnt ihr weitere Moves ausführen.

FEDERVIEH Die Krähen waren schon im ersten Teil recht aufdringlich.

INFO MONICA UND DER PRINZ

Eine Italienerin in Persien

Die Stimme der hübsche Monica Bellucci soll Spieler verzaubern.

In der uns vorliegenden Zwei-Level-Demo war sie zwar noch nicht zu sehen, die Empress of Time wird aber eine große Rolle in *Prince of Persia 2* spielen. Die mysteriöse Imperatorin wird von der bezaubernden Schauspielerin Monica Bellucci gesprochen, die ihr vielleicht aus Filmen wie *Matrix 2* und *3*, *Die Passion Christi*, *Asterix & Obelix: Mission Kleopatra* oder *Der Zauber von Maléna* kennt.

KOLOSS Dieser Gigant lauert am Ende des zweiten Levels auf den Prinzen.

und schleudern einen Kontrahenten mit einem akrobatischen Sprungkick in einen mit Fallen gespickten Korridor. Tatsächlich schießen sofort Stacheln aus dem Boden und spießen den Schurken auf. Jetzt müssen wir den Korridor nur noch selbst durchqueren, was gar nicht mal so leicht ist. Indem wir aber elegant an der Wand entlangspurten, schaffen wir selbst diese Hürde. Im Notfall hilft hier auch der Sand der Zeit, mit dem man die Zeit – wie schon im Vorgänger – zurückspulen kann. Dieses Feature ist auch beim nächsten Bossfight mehr als hilfreich. Ein Koloss, auf dessen Rücken man steigen muss, um ihm mit dem Schwert den Eisenhelm verdellen zu können, ist ganz schön zäh und setzt dem Prinzen mit heftigen Attacken zu. Bei einem verheerenden Treffer spult man aber einfach die Zeit zurück und weicht der Attacke dann gekonnt aus.

ERSTER EINDRUCK

Diese ersten beiden Levels spielen sich im Vergleich zum Vorgänger etwas ungewohnt, machen aber – besonders wenn man sich erst einmal mit dem Kampfsystem zurechtfindet – viel Spaß. Dennoch könnte das Kampfsystem unserer Meinung nach noch etwas Feintuning vertragen. Denn trotz der großen Anzahl an zur Verfügung stehenden Manövern arten die Kämpfe oft in wildes Button-Gehämmer aus. Ein wenig besser ausbalancierte Gefechte wären wünschenswert, damit die Wiederholung ein und desselben Moves nicht so leicht zum Ziel führt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU

POP: WARRIOR WITHIN

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	1
Termin:	25. November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Das Kampfsystem könnte noch etwas Feintuning vertragen, dennoch **sind wir begeistert!**“

INFO CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			WOCHE
1	1	The Legend of Zelda	3
2	5	Resident Evil 4	15
3	4	Need for Sped Underground 2	3
4	7	Metroid Prime 2: Echoes	5
5	3	Pikmin 2	16
6	6	Star Fox 2	10
7	NEU	Tony Hawk's Underground 2	1
8	10	Geist	12
9	NEU	Tales of Symphonia	1
10	NEU	Donkey Konga	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Link gibt die Spitzenposition einfach nicht mehr her. Capcoms *Resident Evil 4* konnte sich um ganze drei Ränge auf Platz 2 vorgruseln. EAs Speedhatz macht auf Platz 3 eure Vorfreude deutlich.

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *1080° Avalanche* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED

01 Advance Wars: Under Fire
02 Banjo Pilot
03 HDR: Das dritte Zeitalter
04 Geist
05 Goldeneye: Rogue Agent
06 Killer 7
07 Mario Tennis
08 Mario Party 6
09 Metroid Prime 2: Echoes
10 Need for Speed Underground 2
11 Nintendo Puzzle Collection
12 Paper Mario 2
13 Resident Evil 4
14 StarCraft Ghost
15 Star Fox 2
16 Tales of Symphonia
17 The Legend of Zelda
18 Zelda: The Minish Cap
19 TimeSplitters Future Perfect
20 Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS

01 1080° Avalanche
02 Boktai: The Sun is in your Hand
03 Donkey Kong Country 2
04 F-Zero GX
05 FF: Crystal Chronicles
06 Harvest Moon: A Wonderful Life
07 Harvest Moon: Friends of ...
08 Mario Golf: Toadstool Tour
09 Mario Golf Advance Tour
10 Mario Kart: Double Dash!!
11 MGS: The Twin Snakes
12 Metroid Prime
13 Need for Speed Underground
14 Phantasy Star Online III
15 Pokémon Colosseum
16 Pokémon Rubin & Saphir
17 Resident Evil Zero
18 Second Sight
19 Sonic Advance 3
20 Sphinx und die verfluchte Mumie
21 Spider-Man 2
22 Splinter Cell 2
23 SSX 3
24 Star Fox Adventures
25 Star Wars Rogue Squadron III
26 Super Mario Sunshine
27 Super Smash Bros. Melee
28 TimeSplitters 2
29 WWE: Day of Reckoning
30 Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 6. Oktober 2004.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Strategie-Spiele sind auf dem GameCube eher selten. Mal sehen, wie sich der 3D-Ausflug bewähren wird. Die Messlatte hat Nintendo durch die genialen GBA-Teile ja sehr hoch angesetzt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Zu Zeiten des N64 waren Banjo und Co. die heißesten Konkurrenten für Mario und sein Gefolge im Rennspiel-Genre. Mal sehen, ob das auf dem GBA auch so sein wird.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **28. Januar**

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Konkurrenz für *Medal of Honor: Frontline*? Activision möchte uns mit diesem Ego-Shooter die erschreckende Realität des zweiten Weltkriegs näher bringen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **November**

HDR: DAS DRITTE ZEITALTER

J. R. R. Tolkien hat mit seiner fantastischen Geschichte den Entwicklern von EA eine hervorragende Vorlage für ein Rollenspiel geliefert. In der nächsten Ausgabe lest ihr den Test dazu.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. November**

DONKEY KONGA

MOST WANTED 10. PLATZ

Rhythmusgefühl ist für diesen Titel – wie auch schon für den Vorgänger – eine ganz besondere Voraussetzung. Dank der großen Song-Vielfalt ist bestimmt für jeden Bongo-Fan etwas mit dabei.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **15. Oktober**

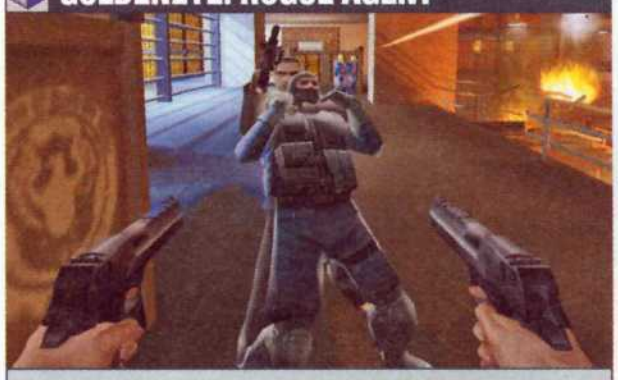
GEIST

MOST WANTED 8. PLATZ

Begebt euch auf eine ganz neue spirituelle Ebene und erlebt ein im wahrsten Sinne des Wortes geistreiches Abenteuer. Alles, was ihr dazu braucht, sind euer GameCube und ein paar Kerzen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

GOLDENEYE: ROGUE AGENT



Antihelden an die Macht. EAs neuester Ego-Shooter hält nichts von trockenen Martinis und höflichen Floskeln. Als Fiesling wird hier umgenietet, was nicht bei drei auf dem Baum ist.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **25. November**

KILLER 7

Skurril und megablutig. Genauso stellt sich *Killer 7* dar. Zockern mit nervösem Magen wird eindeutig davon abgeraten. Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie ihren Arzt oder Apotheker.

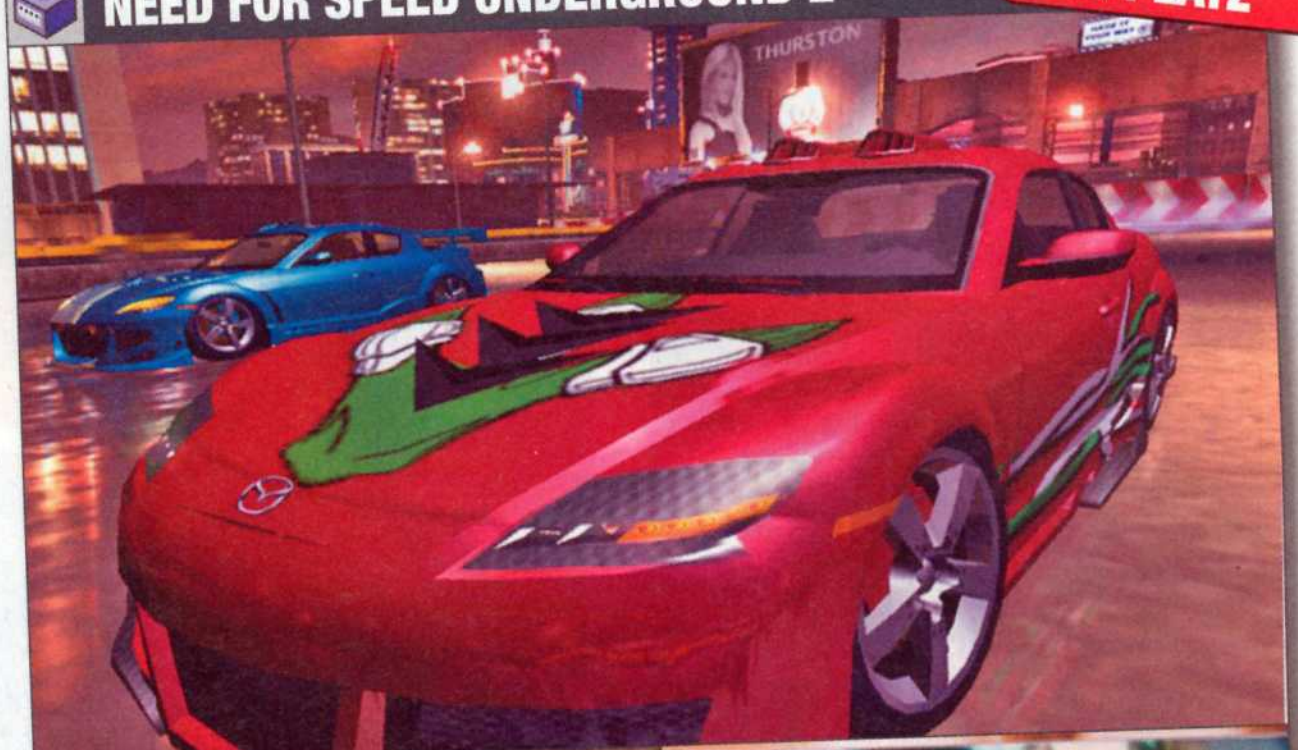
Hersteller: **Capcom**

Genre: **Action**

Termin: **Frühjahr 2005**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MOST WANTED
3. PLATZ



Electronic Arts spendiert allen Autonarren und begeisterten Zockern die rundum verbesserte Fortsetzung zu einem der erfolgreichsten Rennspiele der letzten Jahre. Setzt euch in euer virtuelles PS-Monster und macht eine ganze Stadt unsicher.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **18. November**

MARIO TENNIS

Spiel, Satz und Sieg. Wenn es um Spielspaß geht, waren die Vorgänger schon einsame Spitze. Die Spielfelder haben in Sachen Skurrilität um einiges zugelegt und bieten jetzt auch fiese Fallen.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Sport (Sonstige)**

Termin: **2005**

METROID PRIME 2

MOST WANTED
4. PLATZ

Der Kampf zwischen Gut und Böse wird mit diesem Titel auf eine epische Ebene gebracht. Hört sich überzogen an? Wartet ab, bis ihr *Metroid Prime 2: Echoes* selbst spielen könnt.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **26. November**

PIKMIN 2

MOST WANTED
5. PLATZ

Anspruchsvolle Strategie-Kost trifft auf die Nintendo-typische Knuddeloptik. Bereits der Vorgänger hat gezeigt, dass dieses Rezept funktioniert und der Nachfolger setzt noch einen drauf.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Strategie**

Termin: **8. Oktober**

MARIO PARTY 6

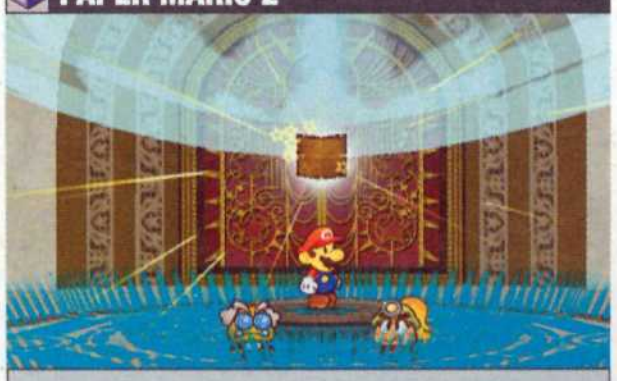
Die neue Party-Spaß-Kanone rollt immer schneller und inklusive Sprachsteuerung auf uns zu. Allerdings müssen wir uns alle noch bis Ende des Jahres gedulden, bis wir losdaddeln können.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Action**

Termin: **2005**

PAPER MARIO 2



Allzu lange müssen Rollenspiel- und Mario-Fans nicht mehr warten, bis sie den kleinen dickbäuchigen Klempner durch ein neues zweidimensionales Abenteuer geleiten können.

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **12. November**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
2. PLATZ

Das Grauen nimmt kein Ende. Der mittlerweile dritte GameCube-exklusive *Resident Evil*-Teil bringt nicht nur frischen Wind in die Serie, sondern auch reichlich Horror-Atmosphäre mit sich.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **Frühjahr 2005**

STAR FOX 2

MOST WANTED
6. PLATZ

Mal sehen, ob der Genre-Wandel das hohe spielerische und optische Niveau übersteht. Auf jeden Fall ist *Star Fox 2* für Action-Fans sehr interessant. Wir sind auf die Test-Version gespannt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **2005**

STARCRAFT GHOST

Ob der Wechsel des Entwicklerstudios der Grund für die massive Verspätung ist, will niemand bestätigen. Solange das Spiel überhaupt noch kommt und gut ist, soll uns das auch egal sein.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

TALES OF SYMPHONIA

MOST WANTED
9. PLATZ

Rollenspiel und Zeichenkunst in Reinkultur. Neben sämtlichen Elementen, die ein Rollenspiel zu einem Hit avancieren lassen, bietet *Tales of Symphonia* auch noch hübsch gezeichnete Anime-Sequenzen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **19. November**

TAK 2: STAB DER TRÄUME

Tak konnte bereits im ersten Teil sehr viele Spielerherzen gewinnen. Dank einiger neuer Juju-Kräfte, wie dem Steuern von Tieren wird ihm das in *Tak 2* auch ohne große Probleme gelingen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **März 2005**

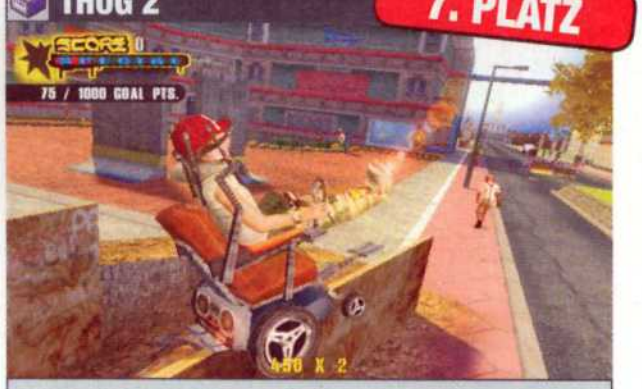
THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Kleiner Link, kleine Welt, aber trotzdem ein großes Abenteuer. In diesem Titel schrumpft Link zwar auf Miniaturgröße zusammen, beschert dem Spieler aber trotzdem großes Kino.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **12. November**

THUG 2

MOST WANTED
7. PLATZ

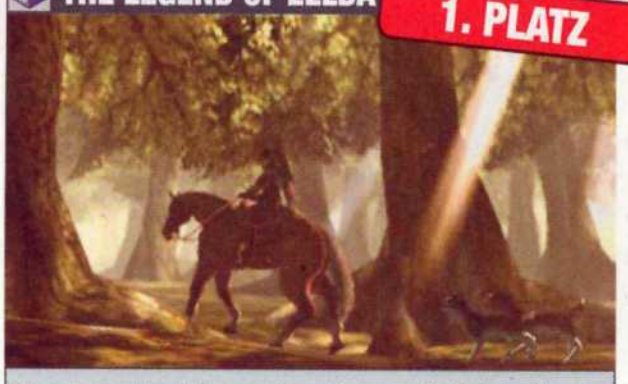


Tony Hawk ist im Professional-Skating ein Urgestein. Die Spiele genießen mittlerweile denselben Status und stellen quasi den Anfang des Trendsport-Genres dar. Den Test findet ihr ab Seite 36.

Hersteller: **Acitvision**
Genre: **Trendsport**
Termin: **7. Oktober**

THE LEGEND OF ZELDA

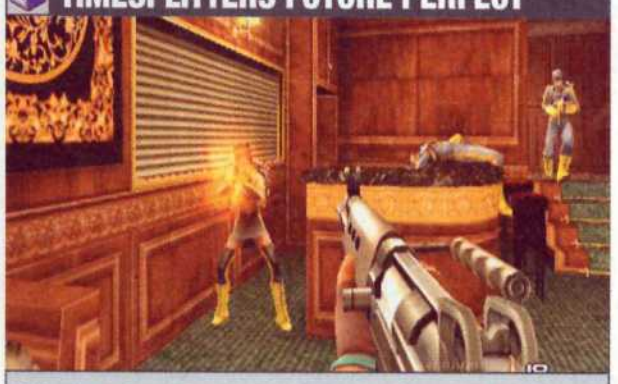
MOST WANTED
1. PLATZ



Mensch, werd' endlich erwachsen. Das neue *Zelda* kommt im Real-Look auf den GameCube. Das ändert allerdings nichts daran, dass Link nach wie vor gefährliche Abenteuer meistern muss.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



Mal sehen, ob uns Free Radical Designs wieder einen Ego-Shooter mit toller Spielbarkeit und einer abgefahrenen Story bescheren. Ganz bestimmt, der Titel ist ja in guten Händen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **11. März 2005**

VIEWTIFUL JOE 2

Der sympatische Cel-Shading-Held aus dem Hause Capcom verkloppt in der Fortsetzung des erstklassigen Erstlingwerks wieder alle möglichen Bösewichter. Unbedingt vormerken.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Action**
Termin: **Frühjahr 2005**

INFO CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Animal Crossing

Genre: Simulation
Wertung: 89%
Etwas spät veröffentlicht, trotzdem auch jetzt noch ein absolutes Highlight.

Madden NFL 2005

Genre: American Sport
Wertung: 91%
Hervorragendes Football-Spiel mit genialer Präsentation und toller Spielbarkeit.

NHL 2005

Genre: American Sport
Wertung: 88%
Erstklassige Eishockey-Simulation, die EA-typisch bombastisch präsentiert wird.

Ribbit King

Genre: Sport
Wertung: 50%
Frolfen – wie diese Sportart funktioniert, erläutern wir euch in dieser Ausgabe.

Terminator 3: The Redemption

Genre: Action
Wertung: 90%
Arnie macht auch auf dem GameCube eine hervorragende Figur.

WWE: Day of Reckoning

Genre: Wrestling
Wertung: 87%
THQs Wrestling-Spektakel macht erstaunlich viel Spaß. Im Mehrspieler-Modus unschlagbar.

GAME BOY ADVANCE

MegaMan Zero 3

Genre: Action
Wertung: 83%
Der kleine blaue Roboter-Mann hüpft und ballert sich wieder auf euren Handheld.

Mario Golf: Advance Tour

Genre: Sport
Wertung: 86%
Der Funsport hält auch auf dem Game Boy Advance Einzug. Mario ist gut wie eh und je.

Yu-Gi-Oh! Reshef der Zerstörer

Genre: Rollenspiel
Wertung: 76%
Die Kartenduelle gehen in die nächste Runde. Für Fans ein unverzichtbares Vergnügen.

Fire Emblem

Genre: Rollenspiel
Wertung: 91%
Genialer, mittelalterlicher Daddelspaß für Strategie-Fans. Dieses Spiel ist sein Geld wert!

Hamtaro: Ham-Ham Games

Genre: Sport
Wertung: 76%
Nintendos Knuddelhamster entdecken den Sportsektor. Zuckersüß wie die Vorgänger!

Mega Man Battle Network 4

Genre: Rollenspiel
Wertung: 74%
Für Fans wie immer Pflicht, für andere mit Sicherheit ziemlich gewöhnungsbedürftig.

WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER GAMECUBE

Animal Crossing	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
NHL 2005	30. Sept
Ribbit King	2. Sept.
Terminator 3: The Redemption	16. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	23. Sept.
Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$	3. Sept.
WWE: Day of Reckoning	24. Sept.

OKTOBER

Animaniacs	25. Okt.
Cocoto – Platform Jumper	22. Okt.
Def Jam Fight for NY	30. Okt.
Digimon Rumble Arena	14. Okt.
Donkey Konga	15. Okt.
FIFA Football 2005	14. Okt.
NBA Live 2005	28. Okt.
Pikmin 2	8. Okt.
Tony Hawk's Underground 2	7. Okt.
Ty the Tasmanian Tiger 2	28. Okt.
X-Men Legends	7. Okt.

NOVEMBER

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	4. Nov.
Mega Man X Command Mission	19. Nov.
Metroid Prime 2: Echoes	26. Nov.
Need for Speed Underground 2	18. Nov.
Paper Mario 2	12. November
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
Tales of Symphonia	19. November
The Incredibles – Die Unglaublichen	25. Nov.
World Championship Pool	5. Nov.

DEZEMBER

GoldenEye: Rogue Agent	3. Dez.

2004

King Arthur	4. Quartal
Prince of Persia 2	4. Quartal
Tony Hawk's Underground 2	4. Quartal
X-Men Legends	2004

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Mario Tennis	2005
Mario Party 6	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
Resident Evil 4	Frühjahr
StarCraft Ghost	2005
Star Fox 2	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März
The Legend of Zelda	2005
Viewtiful Joe 2	Frühjahr

SEPTEMBER GBA

Action Man: Robot Atak	23. Sept.
In 80 Tagen um die Welt	27. Sept.
Mario Golf Advance Tour	17. Sept.
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon	3. Sept.
Mega Man Battle Network 4: Red Sun	3. Sept.
Mega Man Zero 3	3. Sept.
Yu Yu Hakusho Spirit Detective	23. Sept.
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	10. Sept.

OKTOBER

Animaniacs	25. Okt.
Barbie in: Die Prinzessin ...	Okt.
Duel Masters: Sempai Legends	28. Okt.
FIFA Football 2005	14. Okt.
Findet Nemo: Das Abenteuer geht weiter	Mitte Okt.
Hamtaro: Rainbow Rescue	29. Okt.
LEGO Knights' Kingdom	Mitte Okt.
Metal Slug Advance	25. Okt.
Pokémon Feuerrot & Blattgrün	1. Okt.
Ty the Tasmanian Tiger 2	28. Okt.

NOVEMBER

Beyblade Revolution	4. Nov.
Der Polar Express	Anfang Nov.
Die Biene Maja: Süßes Gold	Nov.
Mario vs. Donkey Kong	19. Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
The Incredibles – Die Unglaublichen	Mitte Nov.
Zelda: The Minish Cap	12. Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.
Mario Party Advance	4. Quartal

2004

Super Mario Pinball	4. Quartal

2005

Banjo Pilot	28. Januar
Fairly Odd Parents Shadow Showdown	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März

2005 NINTENDO DS

Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	Electronic Arts
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix
Frogger 2005	Konami
Madden NFL	Electronic Arts
Mega Man Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground	Electronic Arts
New Mr. Driller	Namco
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Project Rub	SEGA
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
WINX	Konami
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO CENTER

ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			
1	NEU	Wario Ware	1
2	2	Pokémon Colosseum	5
3	1	Spider-Man 2	3
4	WE	HdR: Rückkehr des Königs (Pl. Choice)	4
5	WE	Need for Speed Underground (Pl. Choice)	6
6	NEU	Second Sight	1
7	3	Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	26
8	10	Mario Kart: Double Dash!!	11
9	5	Super Mario Sunshine (Pl. Choice)	14
10	7	Final Fantasy: Crystal Chronicles	7

PLATZ/VORMONAT/TITEL			
1	NEU	Super Mario Bros. (NES Classic)	1
2	1	Donkey Kong Country 2	3
3	WE	Yu-Gi-Oh! Die heiligen Karten	3
4	NEU	DragonBall Z: Supersonic Warriors	1
5	NEU	Shrek 2	1

Es ist viel Bewegung in den Charts. Während euch *Wario Ware* auf dem GameCube doch überraschend stark zum Kauf veranlasste, wirbeln vor allem die günstigen Player's-Choice-Titel die Charts durcheinander.

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	18
2	2	Spider-Man 2	2
3	6	Pokémon Colosseum	4
4	WE	HdR: Die Rückkehr des Königs	4
5	5	Mario Kart: Double Dash!!	11
6	NEU	Wario Ware	1
7	WE	Need for Speed Underground	5
8	7	Final Fantasy: Crystal Chronicles	7
9	3	Metroid Prime	15
10	NEU	Second Sight	1

In den Leser-Charts herrscht dagegen wenig Bewegung. *Zelda* und *Spider-Man 2* zählen nach wie vor zu euren beliebtesten Titeln. Aber im nächsten Monat sollten Spiele wie *Pikmin 2* oder *Donkey Konga* mitmischen können.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

P.N.03
Als Vanessa Z. Schneider beschützt ihr die Galaxis vor Außerirdischen.

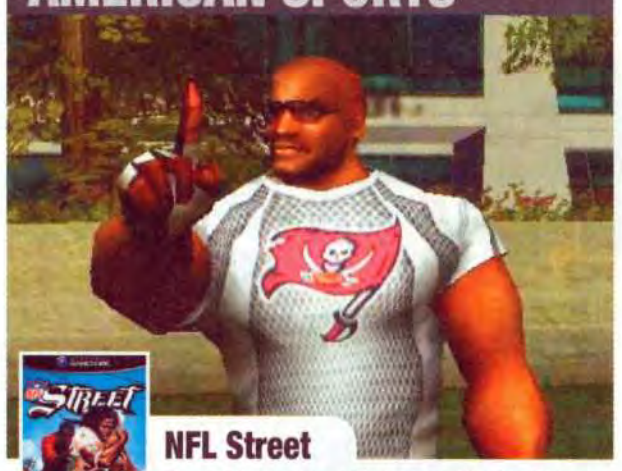
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ..	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mega Man Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawm: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Sphinx
... und die verfluchte Mumie solltet ihr nicht verpassen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverin's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

AMERICAN SPORTS



NFL Street
Begebt euch mit euren Footballern in Hinterhöfe. Spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Melee
Nintendos Kultspiel macht besonders zu viert Spaß.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2004
Den etwas schlechteren Vorgänger gibt es sogar für 30 Euro.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

JUMP & RUN

Shrek 2
Das Spiel zum Kinofilm verfügt über märchenhaften Charme.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

TRENDSPORT

SSX 3
Electronic Arts Snowboard-Spektakel ist Marke Extraklasse!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Terminator 3
Ataris Action-Titel gibt es bereits für 30 Euro – ein Schnäppchen!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

RENNSPIELE

Mario Kart: Double Dash!!
Nintendos Fun-Racer ist auch auf dem GameCube unschlagbar.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G3	Acclaim	05/02	81%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

Def Jam Vendetta
Hip-Hop meets Wrestling – und das wird auch noch verdammt spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Final Fantasy: CC
Squares Rollenspiel-Saga gibt es auch für den GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%

SPORT (SONSTIGES)

Rocky
Hierbei handelt es sich um eines der besten Boxspiele der letzten Jahre.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Dis Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel der einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 91%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Bekommt bei den neuen Infos und Bildern zu Metroid Prime 2: Echoes ein komisches Kribbeln in den Fingern. Tja, wir müssen alle noch auf das Spiel warten.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Kam aus dem Erzählen und Schwärmen über Metroid Prime 2: Echoes gar nicht mehr heraus. Danke, wie sollen wir uns jetzt noch auf die Arbeit konzentrieren?

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

Ist froh, dass sie nicht mehr Pokémon an der Backe hat. Aber ganz unter uns gesagt, es hat ihr doch Spaß gemacht, auch wenn sie es nicht zugeben möchte.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

Hat seinen Hip-Hop-Dirty-Talk erst abgestellt, nachdem er gemerkt hat, dass ihn alle ganz verstört anschauen, wenn er was sagt. I smack your ass, #+@$*!

HEINRICH LENHARDT
39, USA-KORRESPONDENT

Weiß ganz genau, was er am 21. November machen wird - das Nintendo DS ist bereits angezahlt und wartet schon sehnsüchtig auf seinen neuen Besitzer.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Ist vor kurzem völlig verändert auf die Arbeit gekommen. Es ist zwar allen sofort aufgefallen, aber drauf gekommen ist keiner. Letztendlich: Ahhh, die Haare.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Freut sich aktuell auf den nahenden zweiwöchigen Urlaub sowie das neue, luxuriöse Badezimmer, das ihm sein Vermieter spendiert hat. Wellness pur.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

... grüßt diesmal ein bisschen in die Runde. Und diese gehen an Axel, Fix, Bambi, Schwänzel, den Russen, Sun, den Jule, Phillip, Heike, Georg, Ju, Zeder und Joule!

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

... weiß nicht mehr, wohin. Die Welt des Designs bietet ihm einfach zu viele Möglichkeiten: Fotographie, Retuschen, Vektorillustrationen, Videoschnitt...

REDAKTIONSVERHÖR

Yves Nawroth, 19

Dein Gesicht ist zwar bekannt, aber du schreibst keine Tests. Wie kommt denn das?
Ich bin ja auch kein Redakteur, wie man meiner Berufsbezeichnung entnehmen kann.

Und was machst du dann als, ähh... wie war das doch noch gleich... ah ja,genau... Redaktionsassistent?
Ich bin für viele Dinge verantwortlich, die eben nichts mit der journalistischen Arbeit meiner Kollegen zu tun haben. In mein Tätigkeitsfeld fallen Sachen, wie die Post verteilen, Zeugnisse auswerten usw. Manchmal kommt es auch vor, dass ich DVD-Beiträge für die Play-Zone-Redaktion aufnehme.

Yves schreibt zwar keine Test oder Vorschauen, oder dergleichen, hat aber etwas ganz Entscheidendes mit den anderen Redakteuren gemeinsam - Die Leidenschaft für Videospiele. Seine Passion hat schon in frühester Kindheit mit dem NES begonnen und setzt sich bis heute mit dem GameCube, der Xbox und der Playstation 2 fort. Vorzugsweise spielt er schnelle Rennspiele und Beat'em Ups. Es kommt schon mal vor, dass er Udo zu einem Duell bei Soul Calibur 2 oder Mortal Kombat: Deadly Alliance herausfordert. Dann sind die beiden für die Dauer des Kampfes nicht mehr ansprechbar.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% erga ttern.

INFO CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: THUG 2

Tony Hawk ist und bleibt die unumstrittene Referenz in Sachen Trendsport-Games – und das nicht nur auf dem GameCube. Dezente Verbesserungen im Gameplay, eine nach wie vor grandiose Steuerung und eine sehr gute Grafik lassen *Tony Hawk* fest auf dem Referenzthron sitzen.

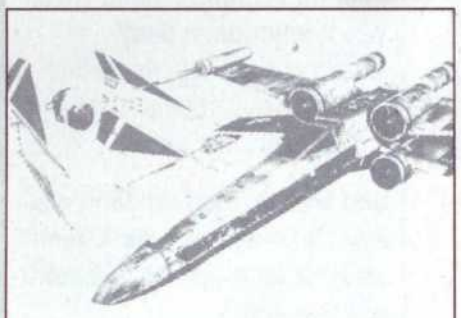
Test ab Seite 36

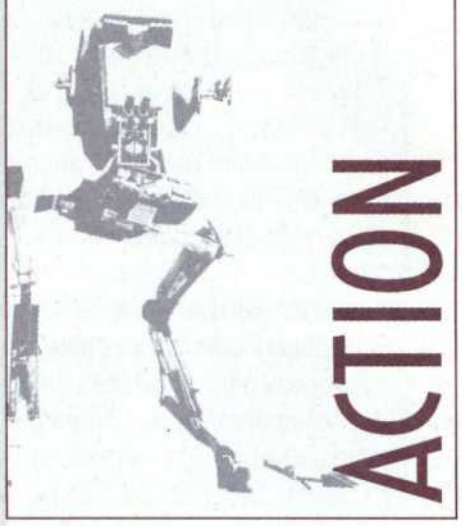
Hersteller: Activision
Termin: 7. Oktober **Preis:** Ca. € 55,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	89%	88%	91%

ACTION





BAD BOYS 2

Spiele, die die Welt nicht braucht. *Bad Boys 2* kommt viel zu spät und fällt durch harte Gewaltdarstellung sowie unlogisches Leveldesign auf. Hinzu kommt, dass der Titel auch technisch abfällt und kaum mit den Filmvorbildern zu tun hat.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	65%	-%	47%

MEGAMAN ZERO 3

MegaMan tut, was er am besten kann: springen und ballern. Beim aktuellen GBA-Ausflug kämpft MegaMan erneut gegen die Energiekrise. Wie immer gibt es motivierende, aber auch anspruchsvolle Action im Sidescrolling-Format.

TEST AB SEITE 59

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	71%	-%	83%

STAR WARS TRILOGY

Mit *Star Wars Trilogy* wartet passend zum DVD-Start der alten Trilogie ein solides Action-Abenteuer auf euch. Leider drückt das auf Dauer etwas stupide Gameplay die Wertung. Daran ändert auch der gelungene Mehrspieler-Modus nichts mehr.

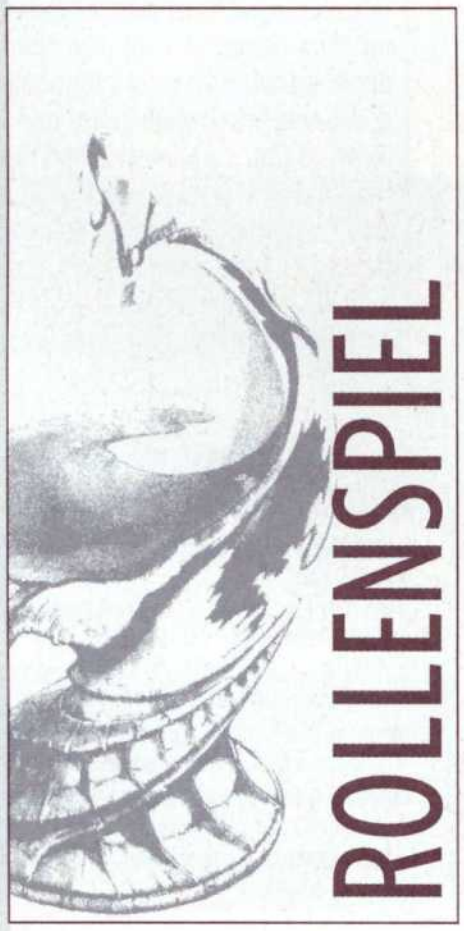
TEST AB SEITE 60

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	75%	67%	69%

ROLLENSPIEL



X-MEN LEGENDS

Activision versucht sich mit *X-Men Legends* erneut an einem Spiel im X-Men-Universum – und dieses Mal gelingt das Experiment. Obwohl die Technik nur durchschnittlich ist, haben uns das Gameplay sowie der gute Mehrspieler-Modus gefallen.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Activision
Termin: 7. Oktober **Preis:** Ca. € 55,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
63%	65%	82%	80%

YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

Jeder *Yu-Gi-Oh!*-Fan kann sich freuen. Die neueste Ausgabe setzt da an, wo die Vorgänger aufgehört haben. *Reshef of Destruction* bietet sowohl spannende Mehrspieler-Kartenduelle als auch einen unterhaltsamen Rollenspiel-Modus für Solo-Spieler. Wer nichts mit *Yu-Gi-Oh!* anfangen kann, wird sich wohl abwenden.

TEST AB SEITE 58

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	66%	–%	76%

FIFA FOOTBALL 2005

Alle Jahre wieder gibt es den EA-Update-Wahn und mit ihm auch eine neue Version der *FIFA Football*-Serie. Die diesjährige Fassung unterscheidet sich nur in wenigen Details vom Vorgänger und macht trotzdem – oder gerade deshalb – jede Menge Spaß. Da Konamis Fußball-Vorzeigeserie *Pro Evolution Soccer* nach wie vor durch GameCube-Abwesenheit glänzt, führt kein Weg an *FIFA Football 2005* vorbei. Wer allerdings schon den Vorgänger hat, muss nicht unbedingt zuschlagen.

TEST AB SEITE 46

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 14. Oktober **Preis:** Ca. € 60,-
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	88%	**89%**	87%

RIBBIT KING

Bei *Ribbit King* von Atari geht es darum, in bester *Mario Golf*-Tradition einen Frosch über das Grün zu bolzen und anschließend einzulochen. Leider hört sich das lustiger an, als es in der Praxis ist. Geplante Abschläge klappen aufgrund des hohen Zufallsfaktors nur selten. Dies sorgt im Mehrspieler-Modus zunächst für viel Spaß, doch nach kurzer Zeit ist auch hier die Luft raus. Wenigstens bringt Atari den auch technisch durchschnittlichen Titel für freundliche 30 Euro auf den Markt.

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
48%	37%	**64%**	50%

DEF JAM: FIGHT FOR NY

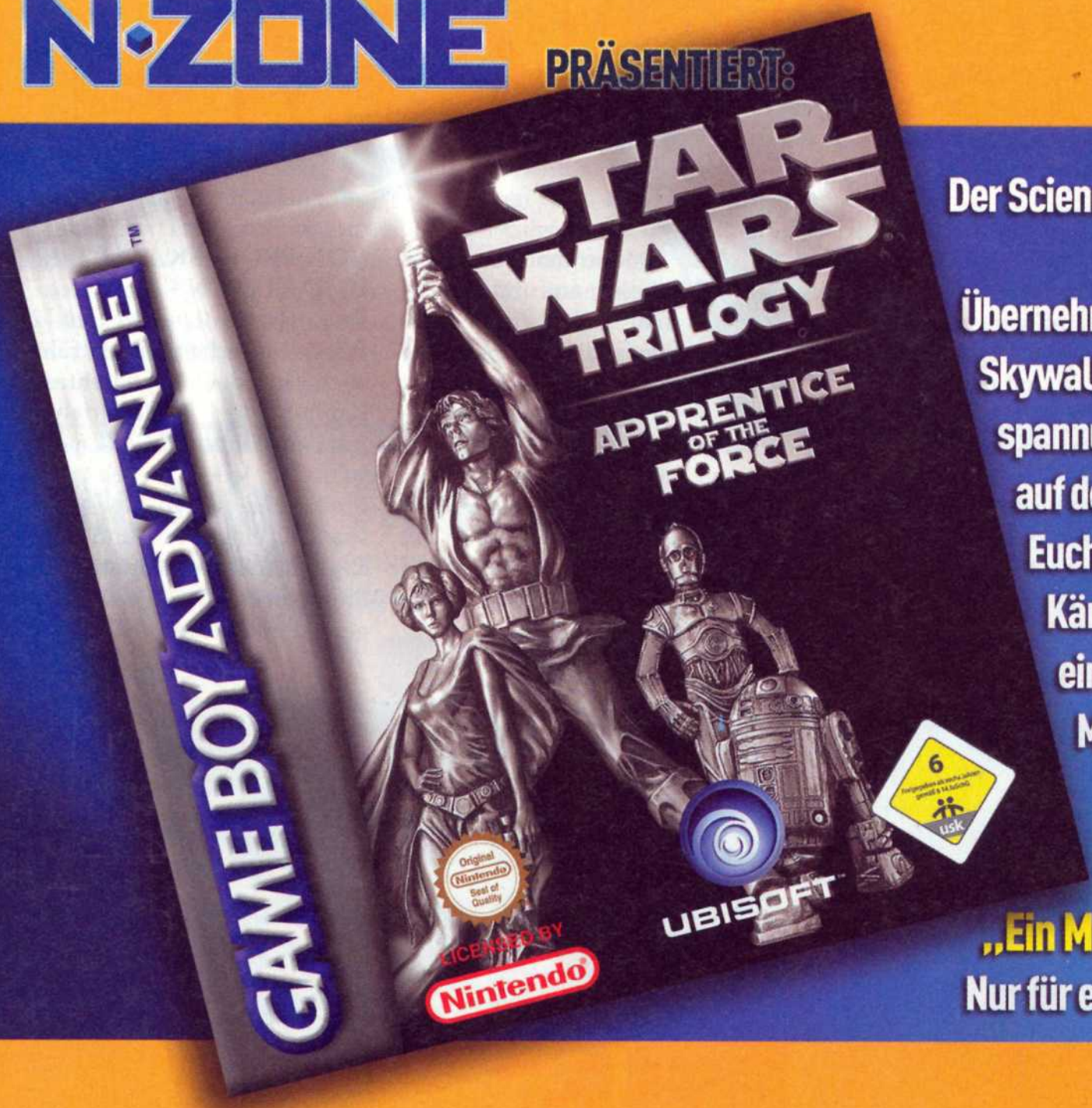
Euch gehen amerikanische Hip-Hopper auf die Nerven? Dann könnt ihr ihnen in *Def Jam: Fight for NY* so richtig Saures geben – zumindest virtuell. EA spendierte dem Titel sage und schreibe 74 Charaktere. In einem umfangreichen Story-Modus, welcher EA-typisch hervorragend präsentiert wird, geht es knallhart zur Sache. So hart, dass die USK *Def Jam: Fight for NY* eine Jugendfreigabe verweigerte. Auf alle Zocker über 18 Jahren wartet dagegen ein sehr gutes Kampfspiel.

TEST AB SEITE 40

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	87%	83%	**87%**

N-ZONE PRÄSENTIERT:



Der Science-Fiction-Kult für die Hosentasche!

Übernehmt die Kontrolle von Luke Skywalker und begleitet ihn in diesem spannungsgeladenen Action-Abenteuer auf dem Weg zum Jedi-Ritter. Euch erwarten heiße Lichtschwert-Kämpfe, Speedbike-Verfolgungen sowie ein genialer Mehrspieler-Modus. Möge die Macht mit euch sein!

N-ZONE 12/04:
„Ein Muss für jeden Star-Wars-Fan!"
Nur für euren Game Boy Advance!

Jetzt im Handel! | Freigegeben ab 6 Jahren | Unverbindliche Preisempfehlung: € 44,95

UBISOFT

HÖHENLUFT IST GESUND Manche Apparaturen katapultieren euch hoch hinaus.

Tony Hawk's Underground 2

Dieses Jahr erwartet alle Trendsport-Fans **eine besonders skurrile Fortsetzung** der genialen Skater-Serie.

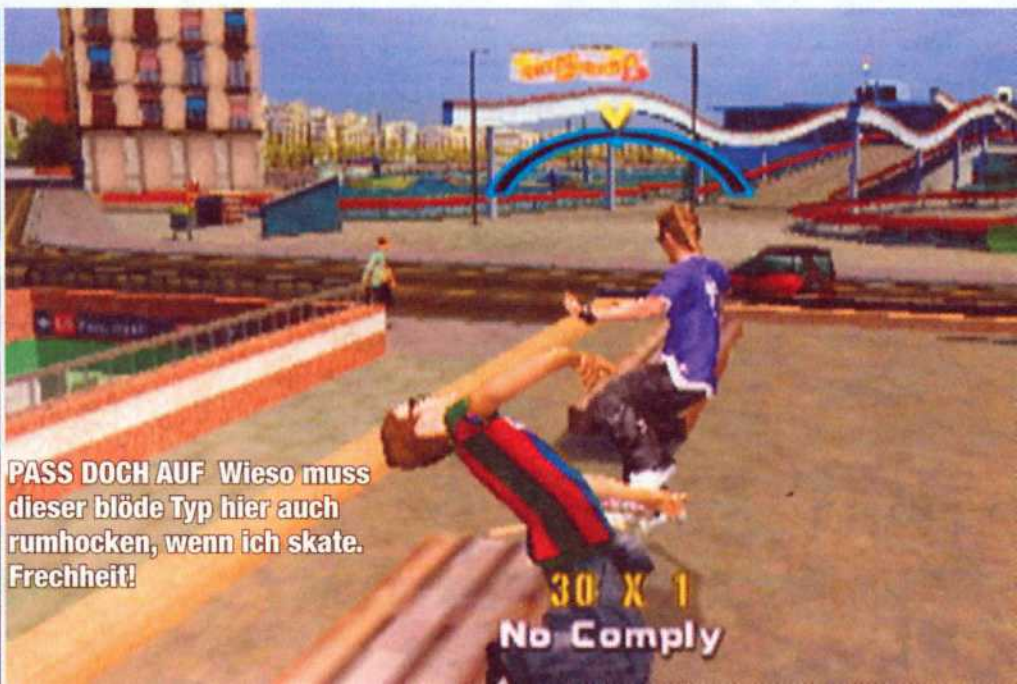
Fortsetzungen sind im Bereich der multimedialen Unterhaltung seit geraumer Zeit allgegenwärtig. Findet der erste Teil eines Produktes beim Konsumenten großen Anklang, so ist es nur eine Frage der Zeit, bis Teil 2, Teil 3, Teil 4 usw. erscheinen. Was so zum Beispiel bei Filmen schon seit Jahrzehnten funktioniert, läuft mittlerweile im Videospielsektor nicht sonderlich anders ab. Jedes Jahr kommt eine neue Version eines Spiels auf den Markt, mit neuen Features, besserer Grafik und Verfeinerungen im Gameplay. Electronic Arts ist, was die Fortsetzungspolitik angeht, ein alter Hase und Experte zugleich. Aber auch andere Firmen bringen es jedes Jahr fertig, Sequels zu Spielen zu veröffentlichen.

Manchmal fallen diese besser aus und manchmal nicht. Für Activision ist die *Tony Hawk Pro Skater*-Reihe wichtigstes Steckenpferd. Die diesjährige Version stellt alle Vorgänger bis dato in den Schatten, vor allem, was die Skurrilität angeht. Sicher, das wurde bei jedem *Tony Hawk*-Spiel bisher auch geschrieben, aber es entspricht der Wahrheit.

VON PROFI-SKATERN UND CLOWNS

Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour entführt euch in das abgedrehteste Kapitel der Rollbrettfahrer mit dem Motto: „*THUG* meets *Jackass*". Jeder Level wird durch eine kurze Zwischensequenz eingeleitet und auch abgeschlossen. Mitwirkende Protagonisten, etwa Bam Margera, Phil Margera, Wee-Man

MITFAHRGELEGENHEIT Der kleine Wee-Man hängt sich in New Orleans gerne an Fahrzeuge.



PASS DOCH AUF Wieso muss dieser blöde Typ hier auch rumhocken, wenn ich skate. Frechheit!

MEGASTYLISCH Die brandneue Focus-Funktion sieht nicht nur geil aus, dadurch kommen die Tricks und Combos noch fetter rüber.

WUTANFALL Nach einem Sturz darf einem auch mal der Kragen platzen.

DEIN FREUND UND HELFER So stellen sich also die Amerikaner Polizisten in Berlin vor.

oder Steve-O, sorgen für den selbstzerstörerischen Anteil im Spiel. Aufseiten der Profi-Skater findet man unter anderem Akteure wie Tony Hawk, Bob Burnquist oder Chad Muska. Die Gast-Skater kommen allerdings eher wie die Hauptattraktionen einer Freak-Show rüber, was weder diskriminierend noch negativ zu verstehen ist. Paulie zum Beispiel ist ein Typ, der fast komplett von Kopf bis Fuß in einen Gips eingepackt ist, ein fest montiertes Metallgestell an seinem Kopf spazieren trägt und in einem elektrischen Rollstuhl rumheizt. Die Sprüche, die er dabei absondert, lassen vermuten, dass er entweder als Kind zu oft auf die Birne gefallen ist oder durch seinen Zustand geistige Federn gelassen hat.

SKATE AROUND THE WORLD

Tony Hawk und Bam Margera sind auf die Idee gekommen, einen Wettbewerb zu veranstalten, der den Spieler an Orte wie Boston, Barcelona, Berlin, Australien oder New Orleans führt. Gewonnen hat das Team, das die meisten Punkte im Laufe dieser Zerstörungsorgie erzielt. Die Entwickler sind sich selbst treu geblieben und haben die Schauplätze sehr ideen- und variantenreich gestaltet. Die Aufgaben, denen man sich gegenübergestellt sieht, sind natürlich wieder vollkommen ausgefallen. Für alte *Tony Hawk*-Fans ist das ja nichts Neues – und dennoch haben es die Entwickler wieder einmal geschafft, einiges an Abwechslung in die unterschiedlichen Missionen hineinzubringen.

COOLE NEUE MÖGLICHKEITEN

Die neuen spielerischen Features sind nicht gerade selten Bestandteil dieser Aufgaben, die euer Können auf die Probe stellen. Der neue Sticker-Slap hat im Prinzip nur den Wallplant abgelöst und muss beispielsweise dazu verwendet werden, einige Verbotsschilder für Skater zu verschandeln. Ebenfalls sehr witzig und am besten zu Fuß zu erledigen sind Attacken mit Wurfgeschossen – als da wären Tomaten oder schimmelnde Schrimps. Für die nächste Neuerung haben sich die Entwickler etwas bei *Jet Set Radio* bedient, denn euer Straßen-Surfer kann auch Graffiti sprühen. Entweder müssen Schmierereien anderer Gangs übertüncht oder das eigene

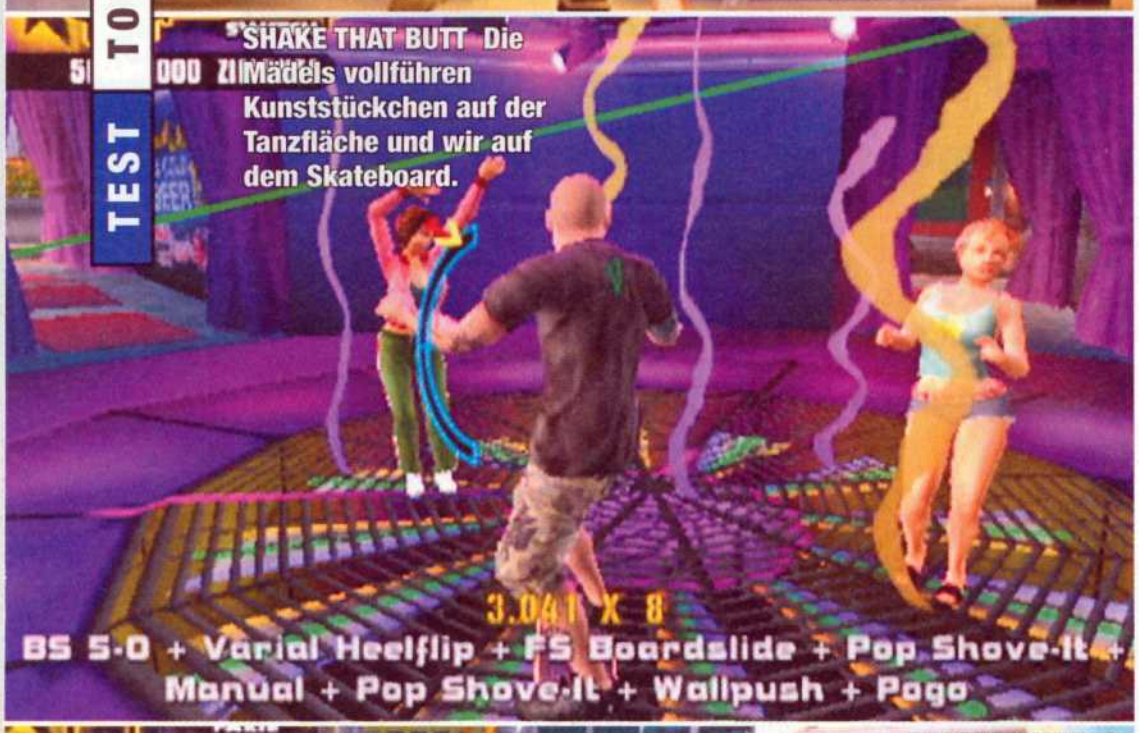
INFO ABSTRUSE GESTALTEN

Die totale Freak-Show

Neben den Standard-Profi-Skatern hat das neue *Tony Hawk's Underground 2* auch ganz skurrile Figuren zu bieten.

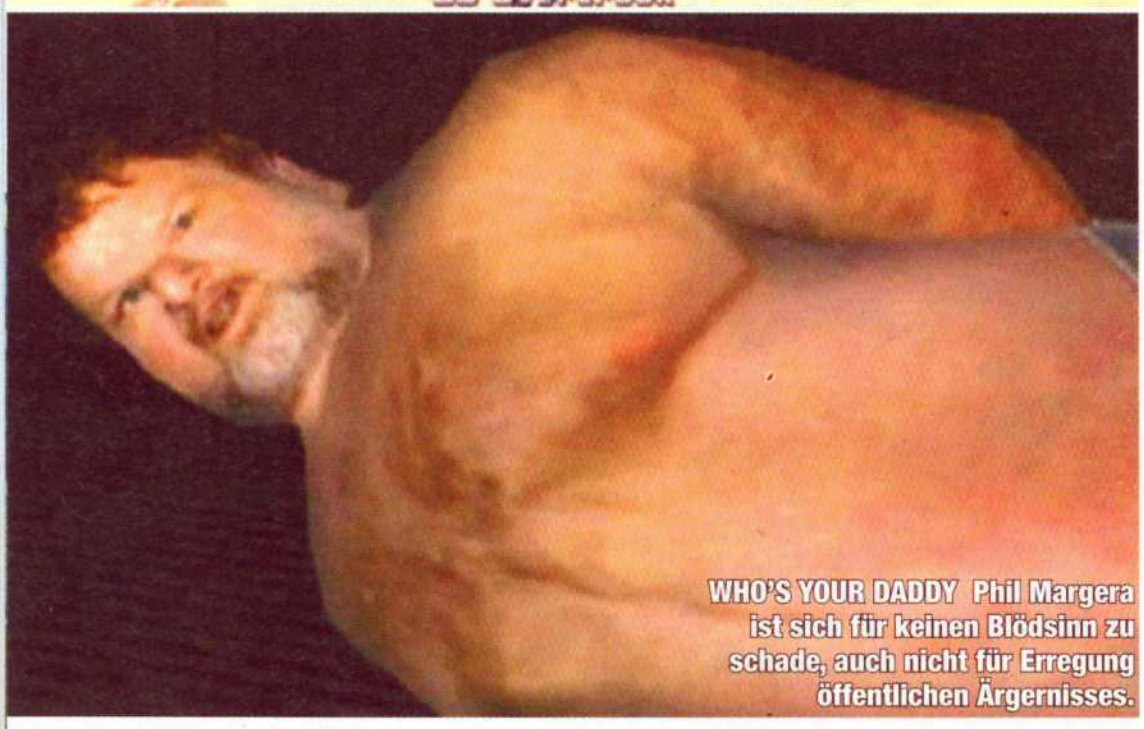
In den abwechslungsreichen Levels findet man nicht nur allerhand Gegenstände und Gebäude, die zerstört werden können, sondern auch „Skater", die direkt einem Wanderzirkus aus Fantasien entsprungen sein könnten. Die Entwickler haben eindeutig eine rege Vorstellungskraft. Nachfolgend findet ihr ein paar Schnappschüsse, um euch von der Fantasie der Entwickler in Sachen Charakterdesign selbst ein Bild zu machen.

WILD GEWORDEN Dieser Stier wird eine Menge Schaden anrichten und somit dem Spieler neue Areale eröffnen.



SHAKE THAT BUTT Die Mädels vollführen Kunststückchen auf der Tanzfläche und wir auf dem Skateboard.

PLAGEGEISTER In Australien tut man den Sonnenanbetern einen Gefallen, indem man sie von diesen lästigen Viechern befreit.



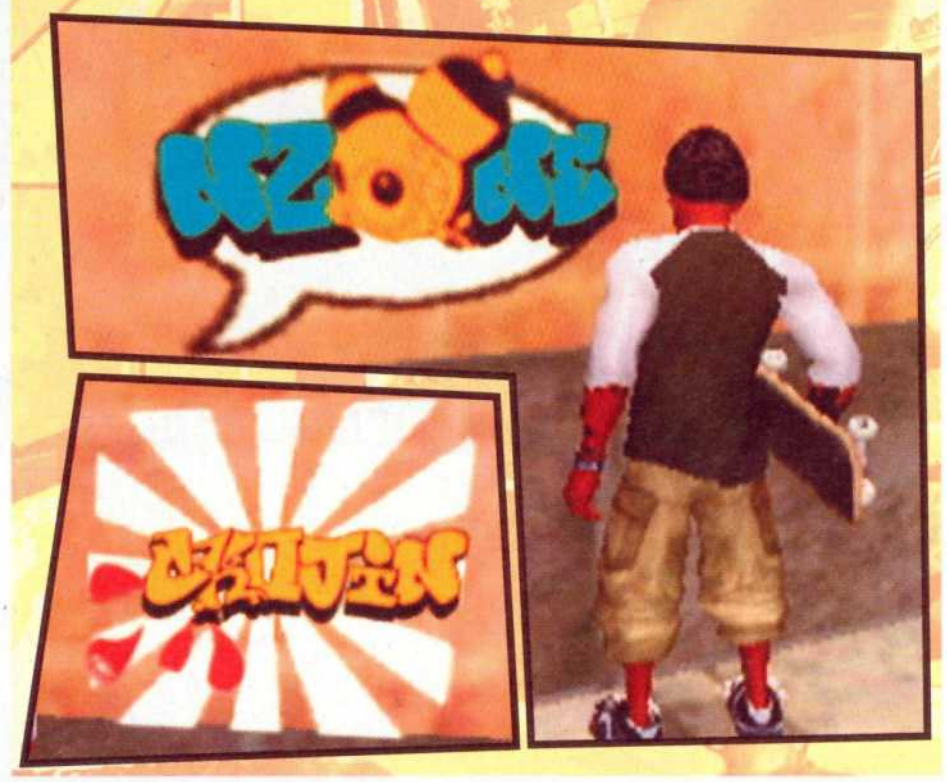
WHO'S YOUR DADDY Phil Margera ist sich für keinen Blödsinn zu schade, auch nicht für Erregung öffentlichen Ärgernisses.

INFO **GRAFFITI-EDITOR**

Nachhilfe in Malunterricht

Im Rahmen der destruktiven Arbeit in *THUG 2* stehen auch kunstvolle Tätigkeiten, die böswillig als Schmierereien bezeichnet werden, auf der Tagesordnung.

Die Möglichkeit, Graffiti an Wände zu sprühen, ist zwar nicht sehr neu im Bereich der Videospiele, passt aber sehr gut zum restlichen Szenario. Die Entwickler haben sich zum Glück dazu entschieden, dem Spieler einen umfangreichen Editor zur Verfügung zu stellen, in dem er seine eigenen Logos erstellen kann. Die Handhabung ist sehr einfach gehalten und bietet genug Spielraum, seinen Ideen freien Lauf zu lassen.



Team-Symbol gut sichtbar am höchsten Punkt des Levels auf einer großen Werbetafel platziert werden. Stylebewusste Skater bekommen mit dem Focus-Feature das richtige Instrument, um Combos oder besondere Sprünge spektakulär in Szene zu setzen. Ist die Special-Leiste gefüllt, lässt sich diese banale Zeitlupenfunktion zuschalten und zeigt die Brett-Akrobatik in einer leicht verschwommenen Nahaufnahme. Sollte es mal doch nicht mit einer Trickline klappen und man macht schmerzhafte Bekanntschaft mit dem Asphalt, kann der Freak-Out für einen hoffnungsvollen Neustart benutzt werden, quasi als kleine Entschädigung. Legt es den Skater auf die Kauleiste, erscheint eine Anzeige, die sich durch schnelles Drücken der Y-Taste füllt. Je nach Vollständigkeit flippt der Fahrer aus und schmeißt entweder sein Board wutentbrannt weg oder zerbricht es sogar. Wie sich bis jetzt erkennen lässt, steckt *THUG 2* voller destruktiver Energie. Dieses Stichwort bringt uns wieder zu den Levels. Jeder Schauplatz kann durch das Auslösen eines bestimmten Events teilweise zerlegt werden. Dadurch werden nicht nur Gebäude eingerissen und Autos schrottreif gemacht, sondern auch neue Stadtteile erschlossen, in denen man weiter herumtricksen kann. Als Auslöser für diese Zerstörungen kann entweder der neue Trick Natas-Spin dienen, mit dem man beispielsweise an Hydranten eine Pirouette dreht, oder auch die Verwendung der Wurfgeschosse.

JA WO SIND SIE DENN?

Neben dem erhöhten Maß an Zerstörung und der üblichen Fülle an Trick-Möglichkeiten bieten die Umgebungen auch jeweils einen Gast- und Geheim-Skater. Diese schwer zu findenden Personen gibt es jetzt anstelle der zugegebenermaßen eher dürftigen Autofahreinlagen des Vorgängers, da sie fast alle auf einem abgefahrenen Vehikel unterwegs sind. Steve-O zum Beispiel reitet auf einem Plastikbullen und in Australien findet man einen Aborigine, der in einem klitzekleinen Gokart die Gegend unsicher macht.

ALLES DRIN, ALLES DRAN

In Sachen Umfang konnte man bei den Vorgängern bereits nicht meckern, auch nicht bei *THUG 2*. Neben dem oben beschriebenen Story-Modus hat der Datenträger noch ein besonderes Schmankerl für alle Liebhaber der alten *Tony Hawk*-Teile zu bieten. Im Klassik-Modus muss man die altbackenen Level-Ziele wie „Sammle S-K-A-T-E" oder „Finde das versteckte Tape" erledigen – inklusive des Zwei-Minuten-Zeitlimits. Des Weiteren ist der selbsterklärende Skate-for-Fun-Modus und der vorbildliche Mach-den-Modi-Modus mit dabei. Letzterer beinhaltet einen Skater-, Park-, Graffiti-, Ziel- und Trick-Editor. Auch der Zweispieler-Part weist bekannte Elemente, zum Beispiel Trick-Turnier, Schnitzeljagd, Punkte-Challenge oder das Feuergefecht, auf.

Technisch befindet sich die neueste Version der Wahnsinnsskater durchweg auf hohem Niveau. Die Levels bieten eine tolle Weitsicht und abgefahrene Architekturen. Besonders gelungen sind die Tageszeitenwechsel. Einzig die teilweise instabile Bildwiederholungsrate gibt Anlass zur Kritik. Allerdings kommt das selten vor und lässt den Spielfluss unbeeinflusst. Musikalisch ist traditionell eine sehr gute Mischung aus Hip-Hop- und Heavy-Metal-Stücken vertreten, die das Skaten zum Genuss machen. Schlussendlich ist zu sagen, dass es Neversoft wieder einmal geschafft hat, der Serie genügend Neuerungen und Verbesserungen zu spendieren, sodass der Referenzthron weiterhin in Tonys Besitz bleibt. Und für euch heißt das: Kaufen, marsch, marsch!

UDO CRNJAK

BONUSMATERIAL Auch dieses Jahr sind wieder einige Schmankerl für fleißige Zocker dabei.

MEHRSPIELERSPASS Der obligatorische Zweispieler-Modus darf auch dieses Jahr nicht fehlen.

DETAIL-CHECK TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

Tony Hawk meets Jackass

Neversoft hat es wieder geschafft, das Referenz-Produkt zu toppen. Welche Änderungen es gibt, lest ihr hier.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

UMFANG ★★★★★

Skater: Insgesamt erwarten den verwöhnten Spieler 17 Profi-Skater und *Jackass*-Charaktere. Bonus-Figuren müssen aber erst freigespielt werden.

Levels: Die neueste Episode bietet insgesamt 15 Umgebungen. Allerdings variiert die Anzahl in den verschiedenen Spiel-Modi.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Was soll man hier anderes schreiben: einfach immer wieder perfekt! Es gibt einfach nix zu meckern.

Neuerungen: Das Gameplay wird um den Sticker-Slap (ehemals Wallplant), Wurfgeschosse, Graffiti-Sprühen, Focus-Funktion, Freak-Out und Natas-Spin erweitert.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die vielen Skater wurden sehr schön modelliert. Auch die Levels können mit vielen Details glänzen. Allerdings treten nicht gerade selten unschöne Ruckler auf, vor allem im Zweispieler-Modus.

Sound: Man kriegt Hip-Hop, Punk, Heavy Metal und anderes auf die Ohren.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

TONY HAWK'S UNDERGROUND

UMFANG ★★★★★

Skater: Dieser Teil hat 17 Profis, 20 Pre-Made-Skater und 3 Bonus-Skater zu bieten, welche allerdings erst freigespielt werden müssen.

Levels: Auf 8 Orte verteilen sich auch 27 Kapitel mit 129 Aufgaben. Zusätzlich dazu gibt es Bonus-Levels und einen Create-a-Park-Level.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Im Laufe der Zeit haben die Entwickler die Steuerung perfektioniert. Einfach makellos umgesetzt.

Neuerungen: Bei *THUG* kann man zum ersten Mal in der Spielserie vom Board absteigen, laufen und klettern. Das Fahren von Vehikeln ist ebenfalls neu.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die realistischen Stadtszenarien können mit vielen Details überzeugen. Weiterhin lassen sehr gut gestaltete Skater keine Wünsche offen. Neue Sturzanimationen sind auch mit dabei.

Sound: Es ist eine geniale Auswahl an Punk-, Hip-Hop und Rock-Titeln zu hören.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak

Ist echt von den Socken.

Mein Gott, wie machen die Jungs von Neversoft das nur immer? Jedes Jahr liefern sie eine noch bessere Version des Vorzeige-Trendsportspiels ab. Wo soll das nur hinführen? Angefangen bei dem total abgefahrenen und cool inszenierten Story-Modus, der teilweise wie eine interaktive Folge von *Jackass* anmutet, bis hin zum Klassik-Modus, der dem Spieler eigentlich ein Spiel im Spiel eröffnet. Hier haben alteingesessene Tony-Fans die Möglichkeit, alle Levels nach den alten Regeln zu spielen, – einfach cool. *Tony Hawk's Underground 2* bietet alles, was eine Genre-Referenz bieten muss. Zum Glück haben die Entwickler die unpassenden Renneinlagen aus dem Vorgänger eingestampft. Technisch gibt es zwar hier und da Ruckeleinlagen zu ertragen, die aber das Spielgeschehen nicht beeinflussen, und deshalb drücken wir da gern ein Auge zu. Die Musik umfasst das volle Spektrum der Skater-Szene und ist dadurch über jeden Zweifel erhaben. Auch dieses Jahr bekommt das aktuelle *Tony Hawk*-Spiel das Prädikat: Sehr wertvoll und ein Pflichtkauf.

TEST

THUG 2

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Speichern:	13+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.activision.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
7. Oktober	Ca. € 55,-

- ⊕ Abgedrehte Charaktere
- ⊕ Zerstörbare Levels
- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Enorm hohe Motivation

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Alte Tony-Hawk-Hasen kommen sofort zurecht. Neulinge dürften aber auch keine Probleme haben."

STEUERUNG 90%

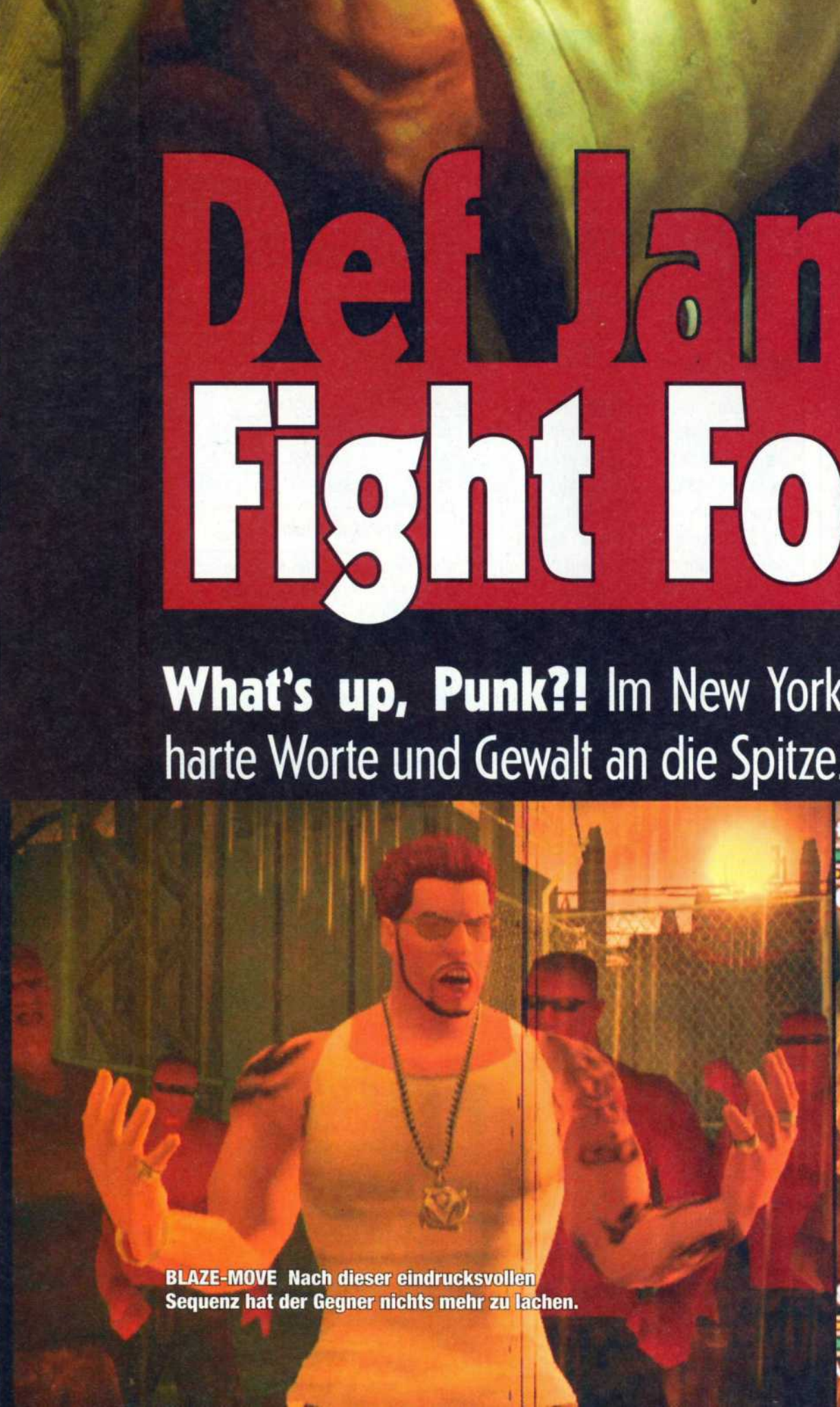
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	89%	88%	91%

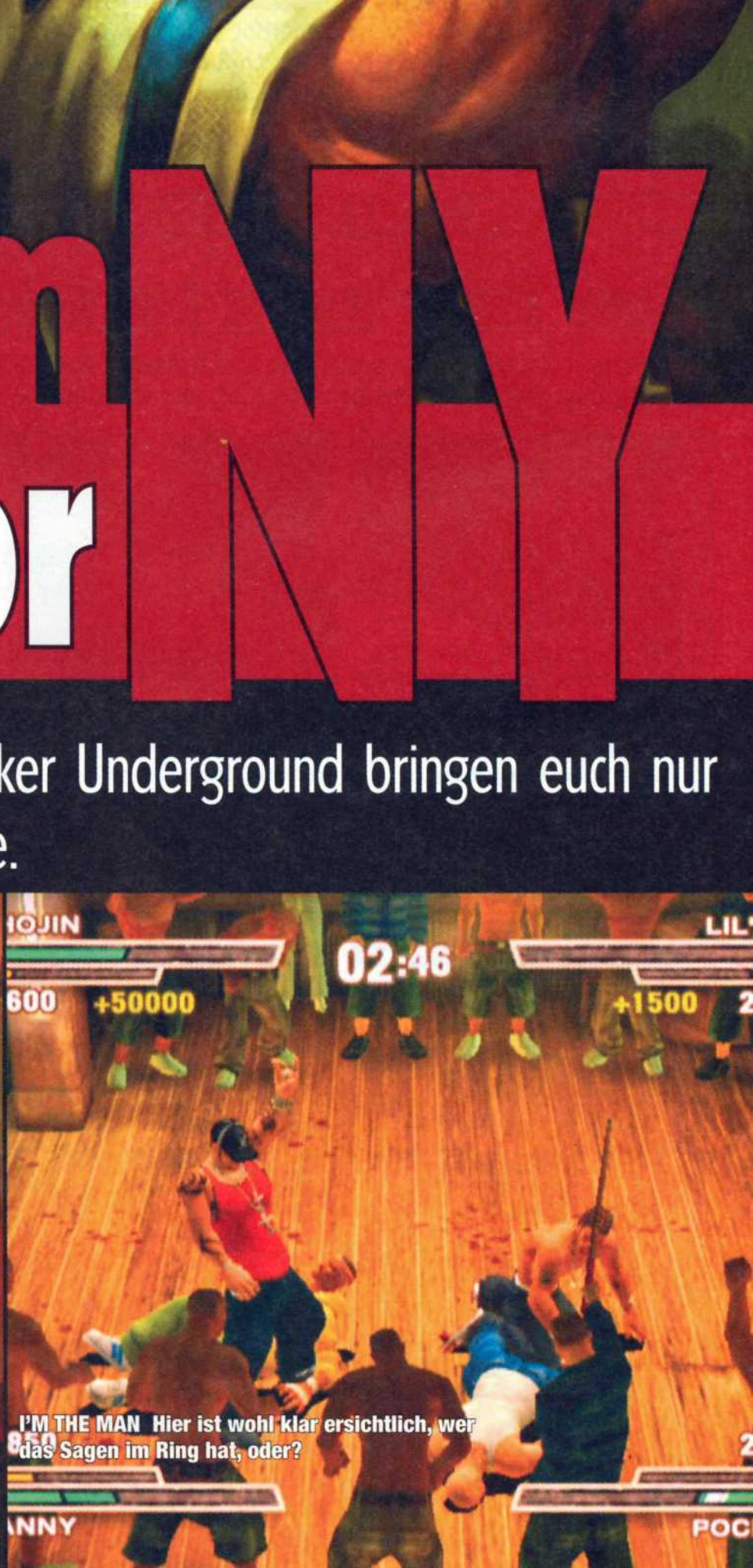
„Absolut unglaublich! THUG 2 ist wieder besser als der geniale Vorgänger. **Ein Pflichttitel.**"

Def Jam Fight For NY

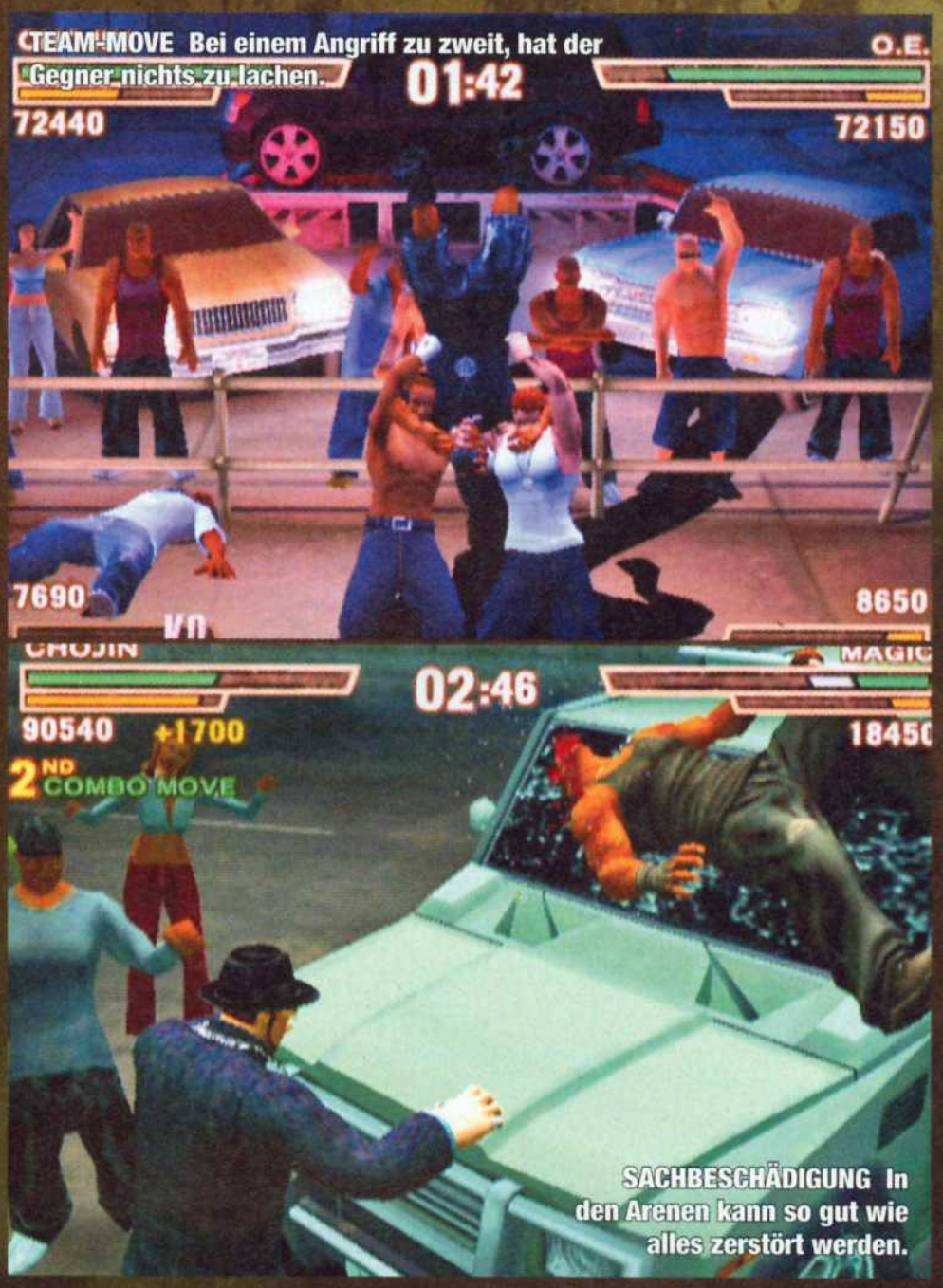
What's up, Punk?! Im New Yorker Underground bringen euch nur harte Worte und Gewalt an die Spitze.



BLAZE-MOVE Nach dieser eindrucksvollen Sequenz hat der Gegner nichts mehr zu lachen.



I'M THE MAN Hier ist wohl klar ersichtlich, wer das Sagen im Ring hat, oder?



SACHBESCHÄDIGUNG In den Arenen kann so gut wie alles zerstört werden.

Endlich ist es so weit! Großmäulige Hip-Hopper verteilen in EAs neuem Beat-'em-Up-Titel Schläge verbaler und physischer Art. Wie das fertige Produkt zeigt, geht es hier äußerst brutal und hemmungslos zur Sache. Die Gewaltorgie wurde von den Entwicklern in einen sehr ansprechend inszenierten Story-Modus verpackt, der von der Präsentation her wie eine Kreuzung aus den Filmen *Boyz'n the Hood* und *Fight Club* anmutet. Zu Anfang steht die Befreiung von Bandenboss D-Mob aus polizeilichem Gewahrsam auf dem Programm. Im Hauptquartier der Gesetzeshüter wird nach dem Zwischenfall das Aussehen eures Gangsters im Rahmen einer Personenbeschreibung bestimmt. Neben fünf vorgefertigten Ganoven steht auch ein Editor zur Verfügung, um euer virtuelles Alter Ego zu kreieren. Nachdem euer Fighter in D-Mobs Gang aufgenommen wurde, die sich mit Crows Leuten einen erbitterten und blutigen Kampf um die Herrschaft des New Yorker Untergrund liefert, muss er zunächst beweisen, dass er seine Fäuste effektiv einsetzen kann.

VORSICHT, VERLETZUNGSGEFAHR!

Dazu entscheidet ihr euch für einen von fünf Kampfstilen: Kickboxen, Street-Fighting, Martial-Arts, Submission oder Wrestling. Danach folgt eine Kampfprobe, die als Tutorial verpackt wurde und eher schlecht als recht ihren Zweck erfüllt. Somit fällt der Einstieg ins Kampfsystem und in die vielen Eigenheiten, zum Beispiel das Einbeziehen der Umgebung in die Auseinandersetzungen, relativ schwer. Erst nach einiger Zeit hat man die Steuerung voll und ganz verinnerlicht und kann kreativ mit den zahlreichen Möglichkeiten herumspielen, die das Gameplay und die Arenen bieten. Zum Beispiel kann der Gegner mit voller Wucht an einen Betonpfeiler geschleudert werden. Eine Musicbox eignet sich ebenfalls perfekt dazu, euren Kontrahenten festzunageln und euer virtuelles Knie in seinem Gesicht zu vergraben. Die Vielzahl solcher Zweckentfremdungs-

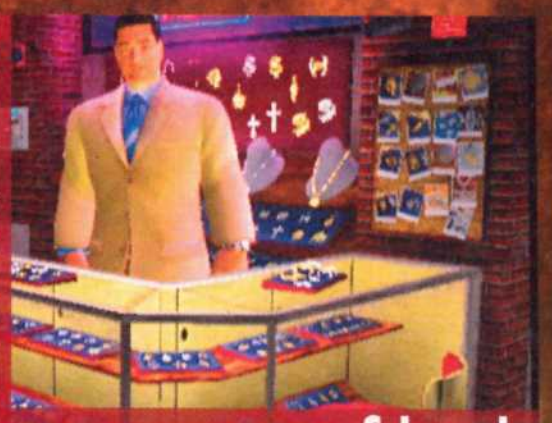
INFO ALLES FÜR DEN STYLE

Pimp my Guy

Für einen richtigen Gangster ist es nicht nur wichtig, immer die neuesten Hip-Hop-Tracks zu hören, sondern auch, ständig am Aussehen zu arbeiten. Dicke Klunker, flächendeckende Tattoos, megabreite Baggy-Pants und ein cooler Haarschnitt sind wichtig, um in der Community angesagt zu bleiben.

Bei SUS (Syndicate Urban Streetware) stehen immer die neuesten Kleidungsstücke bereit. Neben T-Shirts, Jacken, Hosen und Schuhen findet man hier auch Zubehör wie Mützen oder Sonnenbrillen.

Klamotten



Jacob bietet in seinem exklusiven Laden Jacob & Co. Ketten, Ohrringe, Uhren und Armbänder aller Art und Preisklassen an. Aber Vorsicht, bei Diamand-Ketten steigt die Rechnung sehr schnell in den sechsstelligen Bereich.

Schmuck

In Mannys Laden steht Körperkunst an erster Stelle. Es steht eine Vielzahl an Tattoos in unterschiedlichen Größen und Motiven zur Verfügung. Nahezu jeder Körperteil kann verschönert werden.

Tattoos

Stingray's Barber Shop ist DIE Adresse, um die natürliche Kopfbedeckung zu verändern. Dread-Locks, radikale Kurzhaarschnitte und vieles andere warten auf den trendigen Hip-Hopper.

Friseur

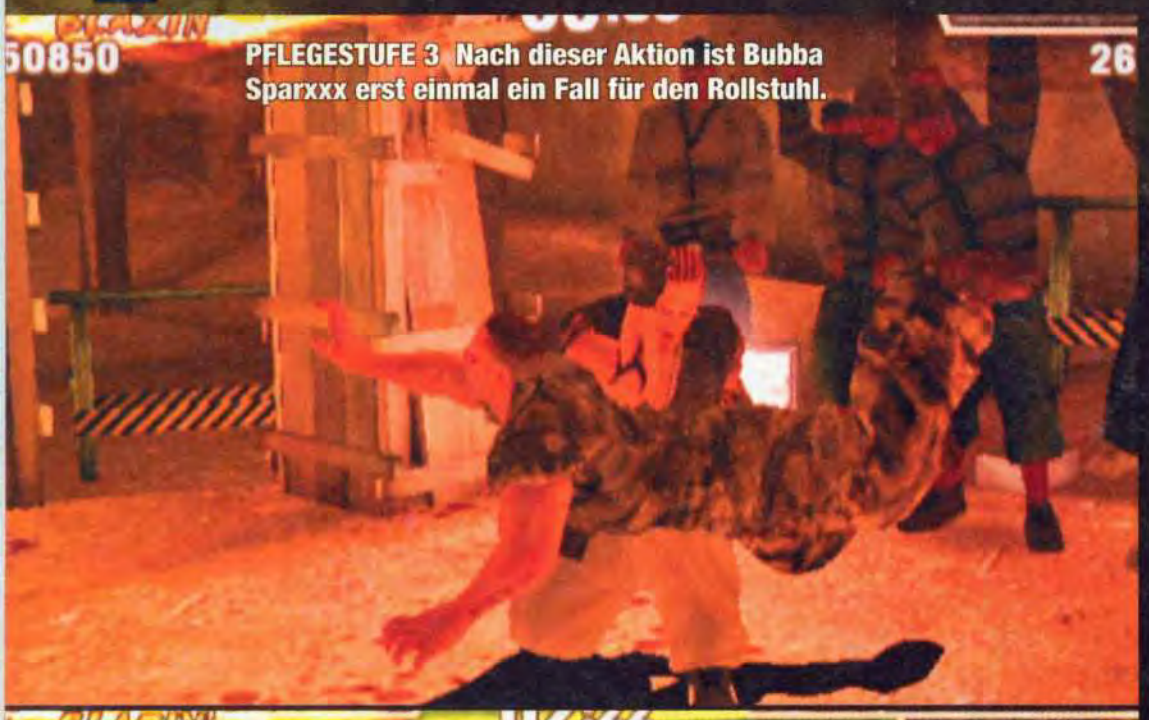
WAFFENEINSATZ Die Zuschauer reichen euch alle möglichen Waffen, in diesem Fall eine Schaufel.

INFO **MITWIRKENDE**

Hip-Hop-Allstars und Co.

***Def Jam Fight For NY* bietet eine beeindruckende Liste an bekannten Showgrößen. Check it out!**

- Snoop Dogg
- Chris Judge
- Method Man
- Sticky Fingaz
- Busta Rhymes
- Fat Joe
- Redman
- Danny Trejo
- Omar Epps
- Ice-T
- WC
- Ludacris
- Henry Rollins
- Carmen Electra
- Kimora Lee
- Lil' Kim
- Shawnna
- Bonecrusher
- Bubba Sparxxx
- Capone
- Comp
- Crazy Legs
- David Banner
- Elephant Man
- Erick Sermon
- Fam-Lay
- Flava Flav
- Freeway
- Ghostface Killah
- Havoc
- Jacob The Jeweler
- Joe Budden
- Lil' Flip
- Mack 10
- Memphis Bleek
- N.O.R.E.
- Prodigy
- Scarface
- Sean Paul
- Slick Rick
- Warren G
- Xzibit
- Matt Hill
- Scott McNeil
- Ty D. Jones
- Doron Bell
- Tyrone Jackson
- Frank Nitty
- Baby Chris
- Dennis Da Menace
- Bless
- Adrian Holmes
- Kevin Leong
- Cindy Johnson
- Joyce Sevilla Stern
- David Coburn
- Django Craig
- Kieth Dallas
- Paul Christie
- Lauren Wirtzer
- Brian Hayes
- Crazy Ben Hayama
- Eat Em Up
- Billy Sly Williams
- Sean Amsing
- Rickey D'Shon Collins
- Clay Raider
- Todd Cummings
- Deidre Graham
- Ramon Franco
- Sean Stevenson
- Doron Bell
- Tom Pickett
- Tony Austin
- Viv Leacock



PFLEGESTUFE 3 Nach dieser Aktion ist Bubba Sparxxx erst einmal ein Fall für den Rollstuhl.

NAHENDES ENDE Der Gesichtsausdruck macht es zu deutlich. Gleich hat der Kampf ein Ende.

möglickeiten des Interieurs ist wirklich beeindruckend und sorgt sehr oft für spektakuläre Kameraeinstellungen und abwechslungsreiche Moves. Weiterhin vergeht kaum ein Kampf, in dem das Publikum eine reine Statistenrolle übernimmt. Schleudert man seinen Kontrahenten in Richtung der gewaltgeilen Gaffer, wird er postwendend wieder zurückgeschubst. Der mitgebrachte Schwung kann wiederum für das Ausführen spezieller Zuschauer-Moves benutzt werden. Manchmal hält die grölende Menge euer Gegenüber auch fest und liefert ihn so euren Schlägen und Tritten aus. Umherliegende Gegenstände wie Flaschen, Schaufeln und Schraubenschlüssel erweitern die Möglichkeiten, eurer sadistischen Ader freien Lauf zu lassen.

BITTE NICHT NACHMACHEN

Die schon aus dem Vorgänger bekannte Spezial-Leiste ist auch wieder mit dabei und bietet dem Spieler, nachdem sie vollständig gefüllt wurde, die Chance, einen sehr spektakulär in Szene gesetzten Blaze-Move auszuführen. Diese besonders heftigen Schlag-, Tritt- und/oder Griff-Kombinationen stellen die Spitze der in *Def Jam Fight For NY* zelebrierten Gewalt dar. Da werden Genicke, Arme und Beine gebrochen oder der wehrlose Körper des Gegners durch die Luft gewirbelt, um dann krachend auf dem Boden aufzuschlagen. Aus diesem Grund hat die USK auch den Stempel „Keine Jugendfreigabe" vergeben. Mit der Durchführung des Blaze-Moves sollte man sich aber nicht zu viel Zeit lassen, da der durch den C-Stick aktivierte Blaze-Zustand nicht sehr lange anhält. Nach dem Kampf kassiert man entsprechend seiner Vorstellung Kohle. Der hart verdiente Schotter wartet nur darauf, in vier Läden für alles Mögliche ausgegeben zu werden (siehe Extrakasten). Um die Statuswerte des eigenen Gangsters zu verbessern, lassen sich im Kampf verdiente Development-Points auf die Punkte Upper und Lower Strength, Speed, Toughness und Health verteilen. Mit der Zeit wächst euer Charakter aber nicht nur an Erfahrung und Stärke, sondern kann sich auch noch zwei weitere Kampfstile und zusätzliche Blaze-Moves aneignen.

GENIALE PRÄSENTATION

In Spielegrafik dargestellte Zwischensequenzen treiben die Story voran und vermitteln zudem überaus gut das Gangsterflair. Wenn Method Man, Redman, Ice-T, Lil' Kim oder Snoop Dogg im besten Gangster-Dirty-Talk – und vor allem mit ihren jeweiligen Originalstimmen – Beschimpfungen und Drohungen vom Stapel lassen, fühlt man sich wie ein Teil der Gang. EA hat sich bei der Digitalisierung der Hip-Hop-Stars viel Mühe gegeben, was an der sehr authentischen Darstellung deutlich wird. Somit erwartet den Spieler die unglaubliche Zahl von 74 Charakteren, die entweder im Story-Modus durch einen Sieg über die Figur oder im Battle-Modus gegen Bezahlung von erspielten Reward-Points verfügbar wer-

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

GAMECUBE	
Umfang:	74 Kämpfer, 24 Arenen, 20 Songs
Ladezeit:	22 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★
GESAMT	★★

XBOX	
Umfang:	74 Kämpfer, 24 Arenen, 32 Songs
Ladezeit:	16 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★½
GESAMT	★★½

PLAYSTATION 2	
Umfang:	74 Kämpfer, 24 Arenen, 32 Songs
Ladezeit:	24 Sekunden
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT

Im direkten Vergleich ist klar und deutlich erkennbar, dass die GameCube-Version das Schlusslicht darstellt. Häufige Ruckler während der Kämpfe, die verwaschene und unschöne Darstellung von Details wie Tattoos oder Schriftzügen auf der Kleidung und die geringe Menge der Songs sind hierfür die Gründe. Somit ist eindeutig – trotz der langen Ladezeiten – die PS2-Version zu empfehlen, da sie, auch im Vergleich zur Xbox-Fassung, die beste technische Performance hat.

VOLL AUF DIE ZWÖLF Wir sammeln unsere Kohle ein – und Warren G seine Zähne.

UNFAIRE UNTERSTÜTZUNG Manchmal greifen die Zuschauer auch aktiv in den Kampf ein.

den. Wer sich zudem gerne virtuell mit Freunden prügelt, hat in diesem Modus die Gelegenheit dazu. Die insgesamt 24 Umgebungen sind allesamt sehr abwechslungsreich und überzeugen durch eine tolle Lebendigkeit. Oftmals tummeln sich knapp zwei Dutzend voll polygonal dargestellte Zuschauer am Rand, bejubeln gelungene Aktionen und greifen sogar aktiv in die Fights ein. Musicboxen, Lautsprecher, Billardtische, Betonpfeiler, Autos oder Gitter sind quasi der dritte Kämpfer im Ring und stehen gerne für knochenbrechende Aktionen zur Verfügung.

KLEINE SCHÖNHEITSFEHLER

Auf der einen Seite ist die grafische Darstellung im Großen und Ganzen wirklich gut gelungen. Auf der anderen Seite jedoch merkt man dem Spiel deutlich an, dass die Entwickler der PS2- und Xbox-Version die größte Aufmerksamkeit geschenkt haben. Unschöne Ruckler, vor allem wenn sich die beiden Kämpfer weit voneinander entfernen und die Kamera weit herauszoomt oder wenn vier Protagonisten gleichzeitig aufeinander losgehen, trüben den positiven Gesamteindruck. Auch die unschön pixeligen Details wie Tattoos oder Kleidungsaufdrucke beweisen, dass die GameCube-Version eher stiefmütterlich behandelt wurde. Akustisch gibt sich der Titel aber keine Blöße und überzeugt mit exzellenten Sprachsamples und fetter Musik, die echt genial zum Spielgeschehen passt. Nicht zuletzt durch die heftige Gewaltdarstellung und die Ansiedelung im Hip-Hop-Bereich ist der Titel reine Geschmackssache. *Fight For NY* ist auf jeden Fall ein sehr spaßiges Spektakel, das durch den genialen Story-Modus glänzt.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK DEF JAM FIGHT FOR NY

Vom Ring in den Untergrund

Def Jam macht heute wie schon vor einem Jahr Spaß. Aber was hat sich geändert? Hier erfahrt ihr es.

DEF JAM FIGHT FOR NY

UMFANG ★★★★★

Levels: 24 neue Arenen, die nichts mehr mit denen des Vorgängers zu tun haben.
Kämpferanzahl: Insgesamt 74. Allerdings werden auch Outfit-Alternativen eines Charakters als eigener Kämpfer gezählt.
Spiel-Modi: Story, Battle (weiter unterteilt in Single, Tag Team, Free for All, Window Match, Subway Match, Demolition Match, Inferno Match, Cage Match und Ring Out Match), Unlock Rewards, Options, Beat Box, Extras, High-Scores, Credits

GAMEPLAY ★★★★½

Das Spiel läuft dank der fünf Kampfstile deutlich actionreicher ab. Die hohe Interaktivität der Umgebungen sorgt zudem für viel Abwechslung.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Sehr gute Charaktermodelle und lebendige Umgebungen, aber auch instabile Framerate und schwammige Details.
Sound: Starker Hip-Hop-Soundtrack von Def Jam Records und anderen.
Präsentation: Richtig fett. Cooler Story-Modus mit tollen Zwischensequenzen, in denen Originalstimmen zu hören sind, und spektakulär inszenierte Blaze-Moves.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

DEF JAM VENDETTA

UMFANG ★★★★½

Levels: 12 unterschiedliche Arenen haben stets einen gleichen Mittelpunkt: den Ring.
Kämpferanzahl: Insgesamt 56. Allerdings werden auch hier Outfit-Alternativen eines Charakters als eigener Kämpfer gezählt.
Spiel-Modi: Deutlich weniger als die neueste Version der Hip-Hop-Klopper, aber immer noch akzeptabel. Story, Battle (weiter unterteilt in Single, Free for All, Tag Team und Handicap), Survival, Tutorial, Galleries, Options, High-Scores.

GAMEPLAY ★★★★½

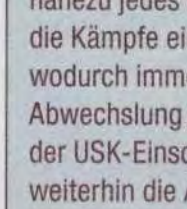
Hier wird reinrassige Wrestling-Kost mit allen Feinheiten geboten. Dementsprechend laufen die Kämpfe ausschließlich im und außerhalb des Rings ab.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Die Charaktermodelle und Animationen sind schön gelungen. Abwechslungsreiche Umgebungen.
Sound: Ausschließlich Hip-Hop-Stücke aus dem Hause Def Jam Records.
Präsentation: Zwar wurde dem Spieler schon damals ein cooler Story-Modus geboten, dieser erscheint aber im Vergleich zu *Fight For NY* doch etwas lahmer.

GESAMTWERTUNG ★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Udo Crnjak

Rulez the Underground.

Ich muss schon sagen, der Einstieg ist mir bei anderen Spielen leichter gefallen. Nach der etwas zu langen Eingewöhnungszeit entfaltet der Titel allerdings seine gesamte Stärke und zieht den Spieler unweigerlich in seinen Bann. Der Story-Modus ist mit seinem coolen Ambiente und zahlreichen Wendungen das absolute Highlight und einfach genial in Szene gesetzt. Zwar kann der Mehrspieler-Part mit seinen vielen unterschiedlichen Spiel-Modi durchaus auch überzeugen, erreicht aber nicht die Klasse der Einspieler-Variante. Dafür verantwortlich ist hauptsächlich die fehlende Übersicht. Besonders viel Laune macht die Möglichkeit, nahezu jedes Detail der Arena in die Kämpfe einfließen zu lassen, wodurch immer genügend Abwechslung geboten ist. Neben der USK-Einschätzung erschwert weiterhin die Ansiedelung des Titels im Hip-Hop-Bereich die Zugänglichkeit für die breite Masse. Fans des Sprechgesangs mit einem Faible für Beat 'em Ups können ihre Spielesammlung aber um ein weiteres Highlight erweitern.

TEST

DEF JAM FIGHT FOR NY

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Aki Corp./EA Canada
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Keine Jugendfreigabe**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Bombastische Präsentation
- ⊕ Interaktivität
- ⊕ Cooler Story-Modus
- ⊖ Geringe Zugänglichkeit

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Nach einiger Eingewöhnungszeit hat man die Steuerung verinnerlicht und hat die volle Kontrolle."

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	87%	83%	**87%**

„Tolle Präsentation und ein **genialer Story-Modus** zeichnen dieses brutale Beat 'em Up aus."

„Interaktive Arenen waren ein absolutes Muss."

Josh Holmes

Wir hatten die Gelegenheit, mit Producer Josh Holmes über **das Spiel und die Hintergründe** zu plaudern.

N-ZONE Warum haben Sie sich dazu entschieden, vom wrestlingbasierten Gameplay in *Def Jam Vendetta* wegzugehen?

Josh Holmes: Als wir *Vendetta* fertig stellten, hatten wir tonnenweise Ideen, die wir im nächsten Titel unterbringen wollten. Uns wurde sehr früh klar, dass Wrestling irgendwie nicht zur Story, den Charakteren und der gesamten Welt von *Fight For NY* passen würde. So trafen wir die Entscheidung, uns dem Gameplay von einer neuen Perspektive aus zu nähern, indem wir uns Ideen von anderen Beat 'em Ups und Genres ausleihen. Wir näherten uns dem Gameplay auf eine Weise, die auf die Welt, die Charaktere und die Story des Titels abgestimmt ist. Kurz gesagt, da hat Wrestling einfach nicht gepasst. Trotzdem gibt es im Kampfsystem einige Wrestling-Elemente, weil sie da auch ganz einfach Sinn machten.

N-ZONE Die Möglichkeit, die Umgebung in die Kämpfe einzubeziehen, ist bereits aus Spielen wie *Dead or Alive 2* und *3* und *Tekken 4* bekannt. Hatten Sie während der Entwicklung eine Art von Vorbild oder eine andere Inspiration?

Josh Holmes: Wir haben uns auf Ideen von einer Reihe großartiger Spiele und – eigentlich genauso wichtig – auf Tests und das Feedback der Spieler zu *Def Jam Vendetta* bezogen. Interaktive Arenen waren ein absolutes Muss.

„Uns dienten viele Quellen als Inspiration."

Wir wollten Umgebungen erschaffen, die für die Kämpfer einen virtuellen Spielplatz darstellen, auf dem jeder erfolgreiche Move durch einen befriedigenden Abschluss belohnt wird. Wenn man im Spiel etwas sieht, kann man es auch im Kampf benutzen. Sieht etwas so aus, als könne man es zerstören, ist das auch bestimmt möglich.

N-ZONE Einige Locations erinnern an den Hollywood-Blockbuster *Fight Club*. Haben Sie dort Ideen entliehen?

Josh Holmes: Uns dienten viele Quellen als Inspiration, unter anderem viele abgefahrene Underground-Filme und eine Menge großartiger Beat 'em Ups. Am wichtigsten waren allerdings die Eindrücke von New York City selbst. Man wird bei unseren Arenen, beispielsweise der U-Bahn-Station, viele authentische Details finden, die den jeweiligen Austragungsort zum Leben erwecken und das Gefühl des New Yorker Underground vermitteln.

N-ZONE Haben Sie die PlayStation-2-, die Xbox- und die GameCube-Version parallel entwickelt oder haben Sie einen Code entwickelt und ihn dann als Grundlage benutzt?

Josh Holmes: Wir haben einen Ausgangscode erstellt, aber gleichzeitig auch viel Zeit damit zugebracht, die individuellen Stärken jeder Videospiel-Plattform vorteilhaft zu nutzen.

N-ZONE Wie eng war die Zusammenarbeit zwischen Ihnen und Def Jam Records?

Josh Holmes: Wir haben vom Anfang bis zum Ende des Projekts mit Def Jam Records Hand in Hand gearbeitet. Def Jam verdient ein großes Lob für das Einbringen von tollen Künstlern und Musik in das Spiel. Ohne sie hätten wir den Titel nicht machen können. Natürlich bringt die Arbeit mit drei separaten und einzigartigen Organisationen (Def Jam Records in den USA, EA Canada und AKI in Japan), die auch noch Tausende von Meilen voneinander entfernt sind, gewisse Herausforderungen mit sich. Aber ich glaube, dass wir mit der Lösung dieser Probleme einen grandiosen Job gemacht haben – und das Ergebnis spricht ja für sich.

N-ZONE Wie stark waren die Hip-Hop-Künstler in den Entwicklungsprozess von *Def Jam Fight For NY* involviert?

Josh Holmes: Wir haben es geschafft, die beeindruckendste Besetzung von All-Star-Talenten in der Geschichte der Videospiele zu versammeln. Ernsthaft. Es sind über 40 Rap-Künstler und Berühmtheiten im diesjährigen Spiel dabei, zum Beispiel Snoop Dogg, Busta Rhymes, Fat

SHUT UP Oftmals bringt man den Gegner sehr brutal zum Schweigen.

FUSSMATTE Special Moves variieren von krass bis ultrakrass.

WATCH YOUR BACK Nach solchen Androhungen ist besondere Vorsicht geboten.

HEXENSCHUSS Das war's, Junge! Der Kampf hat ein knackiges Ende gefunden.

Joe, Method Man, Redman, Ludacris, Carmen Electra, Lil' Kim, Sean Paul, Bone Crusher, Flava Flav, Ice-T ... und die Liste geht immer weiter. Alle Hauptcharaktere im Story-Modus werden von Celebrities gespielt. Wir haben die Leute daraufhin ausgesucht, wie sie zum Produkt passen und wie sehr sie daran teilhaben wollten. Sie haben uns mit Input bezüglich der Kleidung, des Story-Skripts und der Finishing-Moves versorgt. Method Man hat mit mir sogar sehr früh zusammengearbeitet und geholfen, die Hintergrundgeschichte des Spiels aufzubauen. Ich konnte ihn sogar darum bitten, meine Ideen anzuschauen und dann zu beurteilen. Als begeisterter Spieler und vorzüglicher Schauspieler hat er ein großartiges Gespür dafür, was funktioniert und was nicht.

N-ZONE Hatten Sie mit einem der Rapper irgendwelche Probleme, zum Beispiel, weil ihm sein Aussehen im Spiel nicht gefallen hat?

Josh Holmes: Nein, wir hatten keinerlei Probleme. Wir haben auch sehr hart dafür gearbeitet, jedes Charaktermodell so hinzukriegen, wie der Künstler es haben wollte. Das visuelle Auftreten ist genauso wichtig wie die Kampfstile der Berühmtheiten. Sie alle haben eine bestimmte Richtung angegeben, wie sie im Spiel aussehen und sich bewegen wollten – bis hin zu ihren individuellen Finishing-Moves. Das Coolste an dem Projekt war die Arbeit mit Künstlern, die alle begeisterte Zocker sind. Alle Celebrities waren, was ihre Mitwirkung anging, sehr enthusiastisch. Außerdem muss ich ganz besonders Lil' Flip, Bubba Sparxxx, David Banner, NORE, Freeway und natürlich Method Man danken.

N-ZONE Sind Sie mit dem Endprodukt zufrieden oder gibt es noch etwas, was Sie gerne verbessert hätten?

Josh Holmes: Ich bin sehr glücklich über *Fight For NY*. Außerdem bin ich sehr stolz auf die mitwirkenden Stars, das neue Kampfsystem und den neuen Create-A-Fighter-Modus. Ich denke, dass dieses System eine Ausnahmeerscheinung ist. Es hat Elemente, die an ein RPG erinnern: Es gibt einige Shops, in denen man seinen Kämpfer mit lizenzierten Accessoires ausstatten kann. Weiterhin beinhaltet das Spiel einen Entwicklungsaspekt, bei dem man Development-Punkte für gewonnene Kämpfe bekommt. Diese Punkte lassen sich dann dazu verwenden, neue Kampfstile zu erlernen, seine Statuswerte zu verbessern und neue Moves für seinen Fighter zu kaufen. Durch diese Weiterentwicklung entscheidet man, welchen Weg der Kämpfer gehen soll. Das Ganze ist etwas, was bei einem Beat 'em Up in der Form noch nicht umgesetzt wurde, und ich denke, dass es die zukünftige Herangehensweise an dieses Feature ändern wird. Mein persönliches Highlight von *Fight For NY* ist die Tatsache, dass der eigene Kämpfer, so wie man ihn gerade herausgeputzt hat, in allen In-Game-Zwischensequenzen auftaucht.

> „Wir glauben, dass die Spieler die Authentizität von Def Jam Fight For NY zu schätzen wissen."

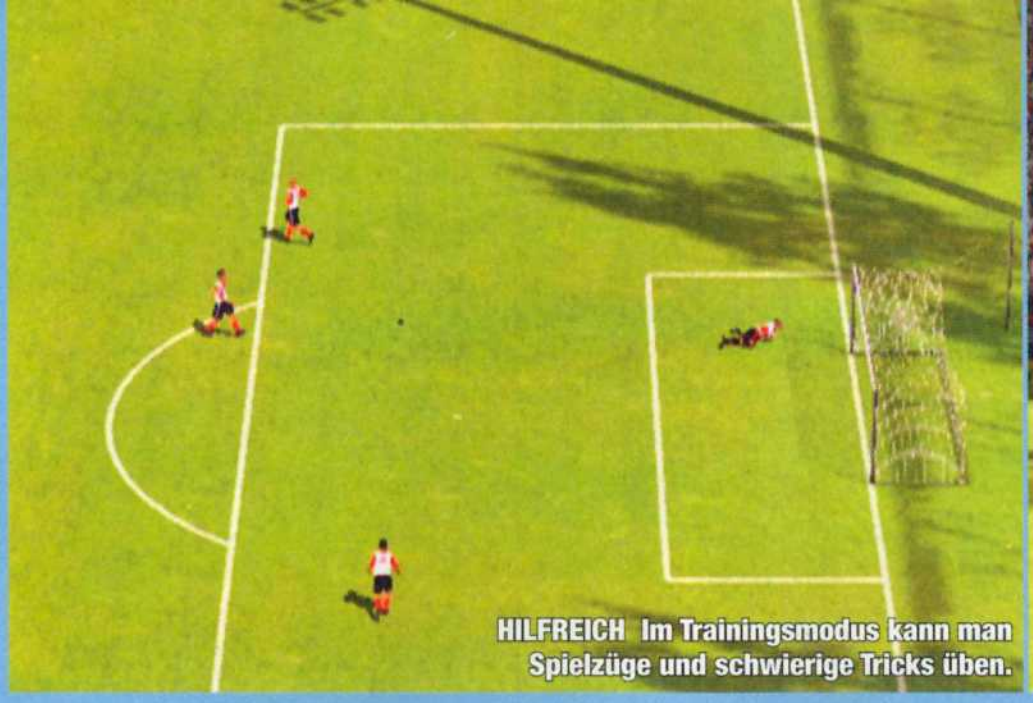
N-ZONE Warum haben Sie sich gegen eine vollständige Lokalisation für den europäischen Markt entschieden?

Josh Holmes: Weil *Fight For NY* von richtigen Rap-Stars handelt. Es war uns wichtiger, dass der Spieler deren Originalstimmen hört. Jeder Künstler hat die Synchronisation für seinen Charakter selbst gemacht. Ehrlich gesagt war es sogar eine Voraussetzung, um im Spiel dabei zu sein. Wir glauben, dass die Spieler die Authentizität des Spiels zu schätzen wissen.

N-ZONE Mit welchem Musikkünstler oder welcher Berühmtheit würden Sie gerne mal in einen virtuellen Ring steigen und ihm in den Arsch treten?

Josh Holmes: In unserem Spiel sind so viele tolle Künstler und Berühmtheiten dabei. Diejenigen, die im Story-Modus eine Rolle spielen, zum Beispiel Snoop, Busta und Sticky, sind auch Figuren, die man gerne mal vermöbeln möchte. Ich glaube, ich möchte Henry Rollins' virtuellen Arsch mal so richtig aufreißen, aber nur, weil ich im wirklichen Leben bestimmt nicht den Hauch einer Chance gegen ihn hätte.

N-ZONE Vielen Dank für das Interview!

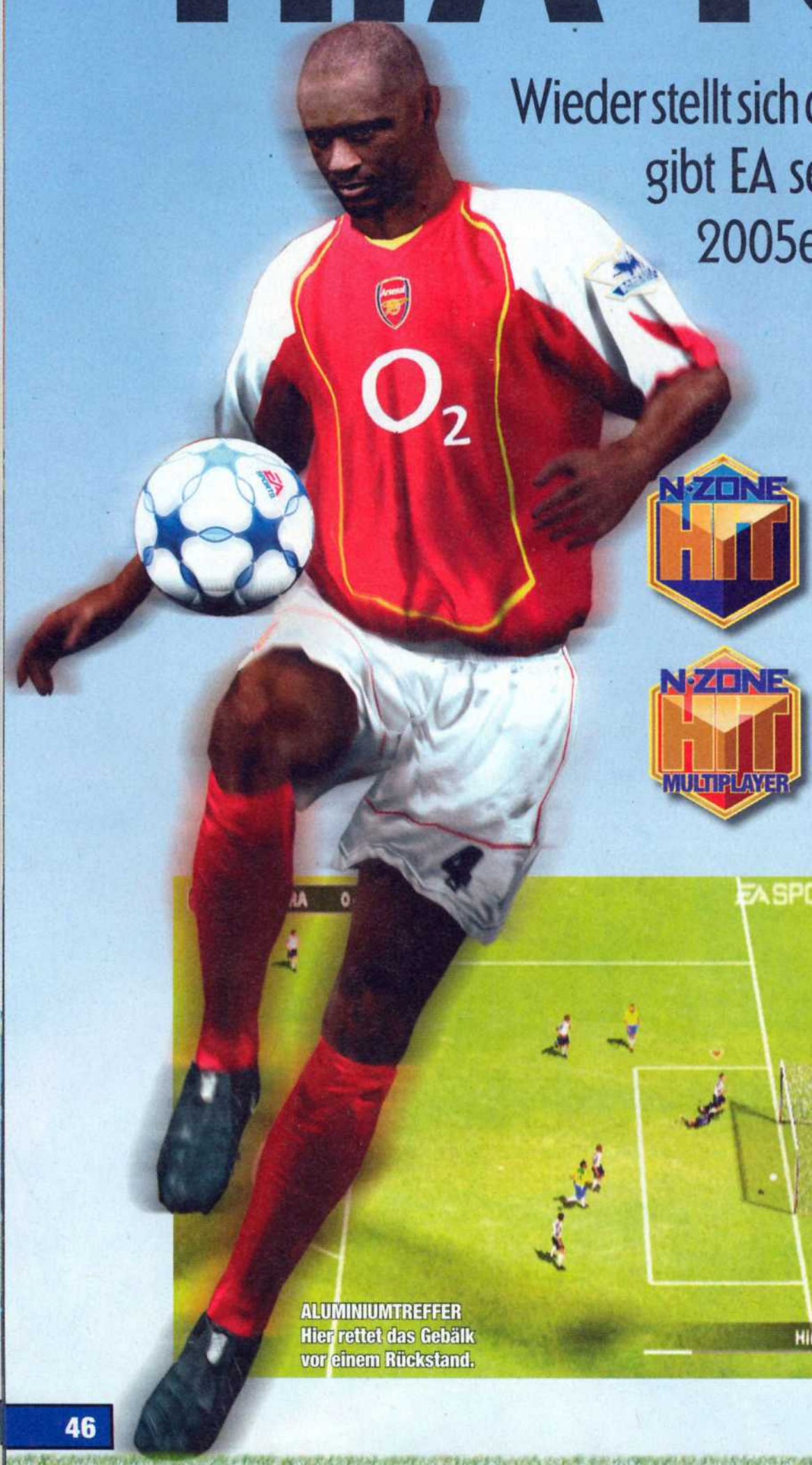


HILFREICH Im Trainingsmodus kann man Spielzüge und schwierige Tricks üben.

SCHNIPPELKÜNSTLER Freistoßspezialisten sind beim neuen Teil dünner gesät als bei 2004.

FIFA Football

Wieder stellt sich die Frage: **Welche Verbesserungen** gibt EA seinem Fußball-Flaggschiff für die 2005er-Version mit auf den Weg?



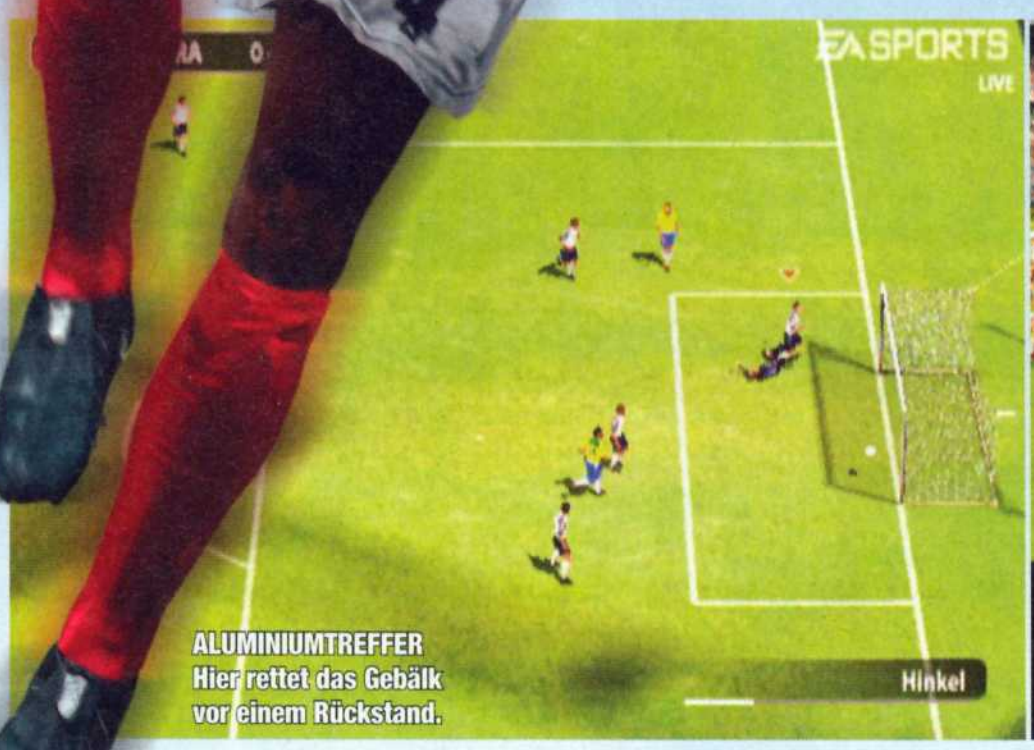
N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

GameCube-Besitzer haben es bei einigen Dingen einfacher als diejenigen, die eine PS2 oder eine Xbox ihr Eigen nennen. Zum Beispiel bei der Frage, welches das beste Fußballspiel für ihr System ist. Da die Konkurrenz von Konami mittlerweile die dritte Neuauflage ihres *Pro Evolution Soccer* beinahe parallel zu EAs Vorzeigefußball auf den Markt schmeißt, stehen Sony- und Microsoft-Jünger erneut vor der Qual der Wahl: prächtig präsentiertes Lizenzgekicke oder spielerisch unangefochtene Fußballkunst. Da die *Pro Evo*-Reihe aber nicht für Nintendo-Konsolen erscheint, sehen sich Cube-Fans in einer einfacheren, wenn auch nicht zwangsläufig glücklicheren Lage: Für Fußballbegeisterte führt auch dieses Jahr kein Weg an *FIFA Football 2005* vorbei.

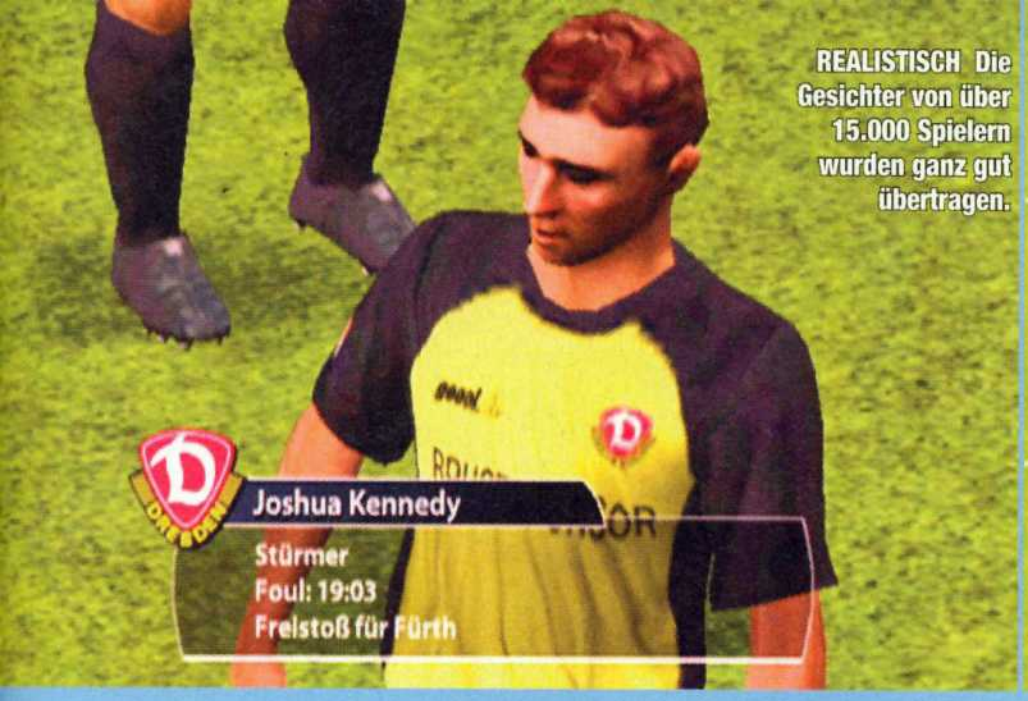
ALLES WIE GEHABT

Nachdem die 2004er-Ausgabe gegenüber *FIFA Football 2003* einem umfassenden Lifting unterzogen wurde und neue Features und Modi Einzug hielten, begnügt sich das diesjährige Update mit Verbesserungen im Detail. Das fällt bereits beim ersten



ALUMINIUMTREFFER Hier rettet das Gebälk vor einem Rückstand.

REPLAYKUNST Die frei konfigurierbaren Replays lassen schöne Szenen noch schöner wirken.



REALISTISCH Die Gesichter von über 15.000 Spielern wurden ganz gut übertragen.

OFF THE BALL-CONTROL Noch immer schwierig zu bedienen, dennoch innovativ.

2005

Match, das man spielt, auf. Wir können versichern, dass die hier abgedruckten Screenshots tatsächlich aus der aktuellen 2005er-Version stammen, auch wenn die Ähnlichkeiten zu *FIFA Football 2004* frappierend sind. Die Unterschiede zum Vorgänger sind auf den ersten Blick kaum erkennbar. Neben einem neuen Spielereditor (siehe Extrakasten) versuchten die Entwickler, das Gameplay konsequent zu verbessern und die Lizenzen auf den neuesten Stand zu bringen, wie man es von der *FIFA*-Reihe mittlerweile gewohnt ist. So wurden die Teams aus 18 Ligen sowie von 40 Nationalmannschaften eingepflegt, damit dem wahren Fußballfan die breite Palette von 15.000 originalen Spielern aus aller Welt zur Verfügung steht. Das Team hinter *FIFA Football 2005* hat ganze Arbeit geleistet und die Mannschaften und Spieler nicht nur namentlich implementiert, sondern auch versucht, die individuellen Stärken der Spieler und Mannschaften zu übertragen. Daher spielt sich ein FC Bayern München zum Beispiel anders als ein SC Freiburg. Auch Stadien wurden nachgebaut und die Fangesänge wirken vor allem mit krachender Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung authentischer als je zuvor. Kleiner Wermutstropfen ist das Kommentatoren-Team, RTL-Mann Florian König und Tom Bartels, das nicht immer korrekte Kommentare zum Spielablauf abgibt und auf Dauer leicht nervig sein kann. Aber alles in allem ist die gesamte Präsentation erneut eine Klasse für sich und in dieser Form einmalig. Größter Motivationsbringer ist auch 2005 wieder der Karriere-Modus, in dem man seine Mannschaft als

DER BALL IST RUND ... auch wenn es ein Eckball ist.

INFO SPIELERBAUKASTEN

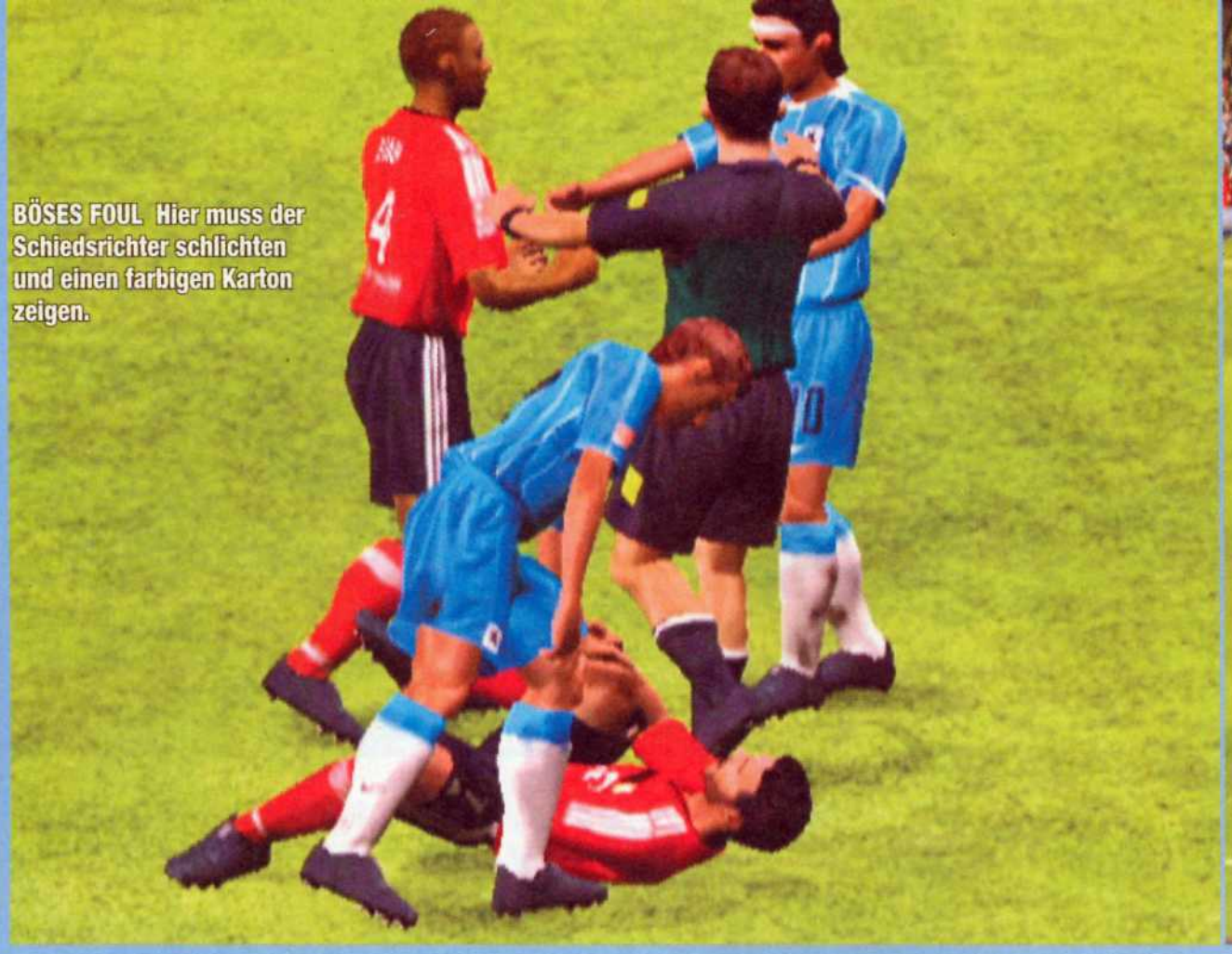
Ich baue mir meinen eigenen Fußballer

***FIFA*s Baukasten ermöglicht die Erstellung des eigenen Traumfußballers**

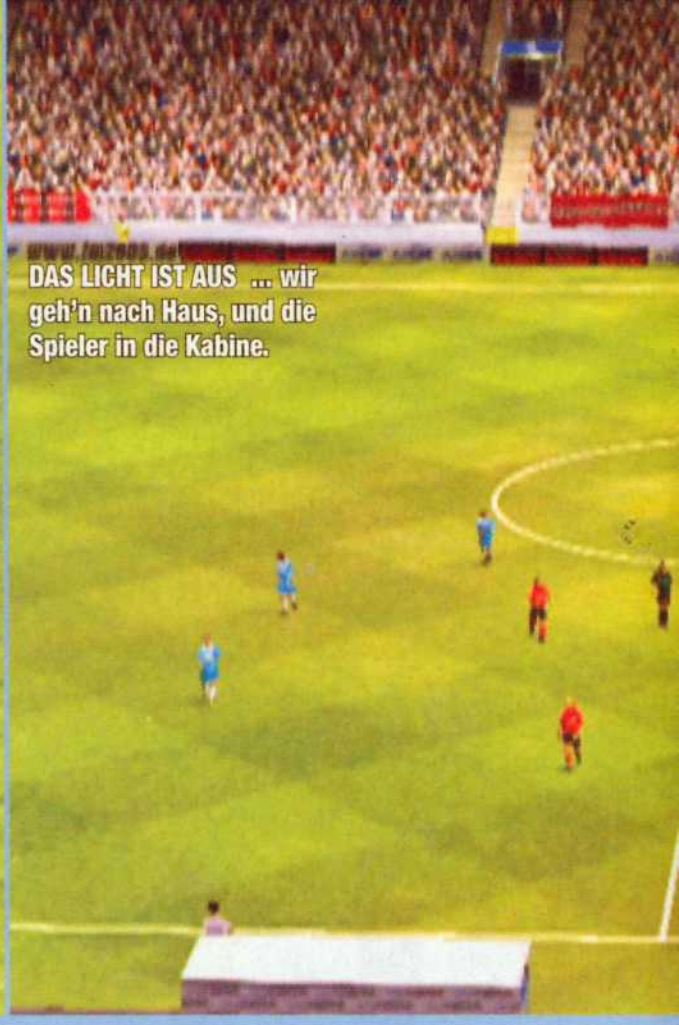
Eine neue Funktion in *FIFA Football 2005* ist der Spielereditor. Dort kann man sich einen Fußballspieler nach seinem Geschmack zusammenbauen. Dieser sehr umfassende Baukasten beginnt mit der Gestaltung des Gesichts, wodurch man seinem eigenen Zögling beinahe jedes Aussehen verleihen kann. Nase, Mund, Ohren, Haare, alles lässt sich in jeder erdenklichen Form bearbeiten. Selbstverständlich sollten auch die Werte des Spielers wie Kondition oder Schusskraft nicht vergessen werden. Bei Accessories können Dinge wie Ketten, Tapes, Ohrringe und Armbänder zugefügt werden. Alter und Position im Team sollten auch noch festgelegt werden.

ROHLING So sieht der Spieler in der Rohform aus ...

VOLLENDET ... und so, wenn er den eigenen Wünschen angepasst wurde.



BÖSES FOUL Hier muss der Schiedsrichter schlichten und einen farbigen Karton zeigen.



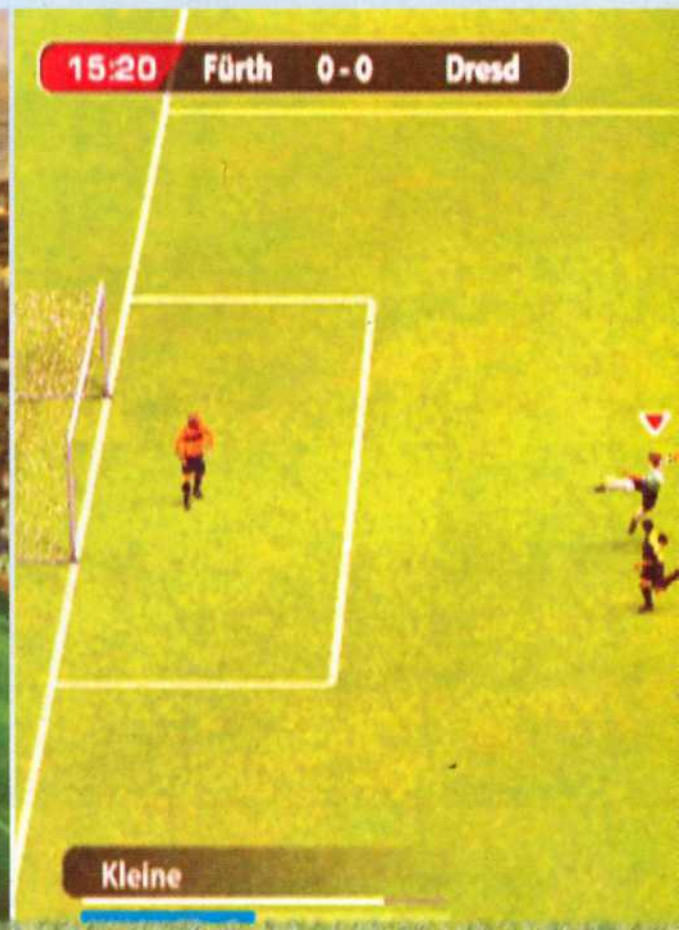
DAS LICHT IST AUS ... wir geh'n nach Haus, und die Spieler in die Kabine.

Manager betreut. Hier wählt man zu Beginn ein Team und versucht, innerhalb von 15 Jahren so viele Titel wie möglich zu gewinnen. Da man das Spielgeschehen auf dem Platz in jedem Match kontrollieren kann, sorgt dieser Modus für enormen Langzeitspielspaß. Wahlweise können sogar alle Spiele simuliert werden, sodass man sich voll auf das Managing konzentrieren kann. Dann heißt es nur noch kaufen und verkaufen, Werbeverträge abschließen und die Trainingsmethoden festlegen. Ohne Management-Teil darf man eine Mannschaft ebenso durch ein reguläres Ligajahr führen. Hier kommt es einfach darauf an, am Ende der Saison Tabellenführer zu sein. Natürlich begleitet man seine Mannschaft als Manager, Trainer und Spieler durch die anderen Wettbewerbe wie Pokal, Champions League oder individuell zusammengestellte Turniere.

WIE STEHT'S MIT DEM GAMEPLAY?

Die Spielmodi lassen kaum Wünsche offen, beinahe alles, was der Fußballfan begehrt, ist von EAs Vollprofis im Spiel untergebracht. Doch was nutzen all die netten Features, sollte es bei der eigentlichen Spielmechanik haken? Hier können wir Entwarnung geben. Wer den sehr gut spielbaren Vorgänger kennt, weiß ziemlich genau, was ihn erwartet – Spielmechanik und Engine wurden nämlich größtenteils komplett übernommen. So wurde das Augenmerk auf den Simulationsanteil gelegt. Dadurch gestaltet sich das Spiel anspruchsvoller und Aktionen wie Ballannahme und Dribblings gehen nicht mehr so einfach von der Hand wie noch vor ein paar Jahren. Mit dabei ist auch wieder die „Off the Ball"-Steuerung, mit der man Mitspieler für Zuckerpässe in Position bringen kann. Eine entscheidende Neuerung wurde dem 2005er-*FIFA* dennoch vergönnt, zur Freude aller Fans: Die brandneue „First Touch"-Kontrolle erweist sich als echter Spielspaß-Multiplikator. War im Vorgänger die Ballannahme eine echte Geduldsprobe, wurde im aktuellen Teil extrem an dem Aspekt einer schnellen und cleveren Ballbehandlung bei der Annahme gearbeitet. Dadurch wird das Spiel schneller und unkomplizierter, Frustmomente werden eliminiert. Zusätzlich positiv fällt auf, dass die Durchführung der „First Touch"-Kontrolle per C-Stick ein Kinderspiel ist. Im Gegensatz dazu bleibt die „Off the Ball"-Steuerung, obwohl leicht vereinfacht, in der Praxis schwer umsetzbar, sodass im Eifer eines Matches diese Aktion ohne Training nicht problemlos ausgeführt werden kann. Die Freistoß-Mechanik zeigt sich ebenso dezent verbessert, trotzdem landen nicht alle Freistöße bei korrekter Einstellung im Tor. Allerdings würden sich viele *FIFA*-Zocker über eine Vereinfachung dieses Features freuen. Das klappt bei anderen Fußballsimulationen, zum Beispiel Konamis *Pro Evolution Soccer*-Reihe, besser. Nichtsdestotrotz macht das Spiel dank der kleinen, aber feinen Änderungen einen runderen Eindruck als der Vorgänger, da fällt auch die erneut verbesserte Gegner-KI (und eigenen Mannschaftskameraden) positiv ins Gewicht. Einen Rüffel kassiert EA für das Memory-Card-Management: Eine 256-Block-Karte belegt

KARRIERELEITER Mit netten Zeitungsmeldungen wird die Karriere des Managers begleitet.



FIFA Football 2005 ohne Probleme und der Durchschnittszocker dürfte immer noch eine 59-Block-Memory-Card sein Eigen nennen. Trotzdem macht das Update mehr Spaß als der Vorgänger, was zum großen Teil den umfangreichen Lizenzen angerechnet werden muss. Es bringt einfach mehr Laune, den Stürmer seines Lieblingsvereins mit einem Steilpass Richtung Tor zu schicken als einen unbekannten Fußballstar. Obwohl *FIFA Football 2005* das beste GameCube-Fußballspiel ist, sollten sich nur Zocker, die bisher keinen *FIFA*-Titel besitzen, sowie updatesüchtige Cube-only-Besitzer den Kauf überlegen, da sich die Änderungen zum Vorgänger in Grenzen halten. Multi-Konsoleros sollten sich überlegen, ob *Pro Evolution Soccer* die bessere Alternative ist.

ALEXANDER FUNKE

ABGEWEHRT Der Angriff des Gegners beweist, wie wichtig eine gute Abwehr ist.

DETAIL-CHECK FIFA FOOTBALL 2005

Altbestand gegen neues Inventar

Beim diesjährigen Update sind die Änderungen zum Vorgänger nicht mehr ganz so offensichtlich.

FIFA FOOTBALL 2005

TECHNIK ★★★★½

Technisch ist wie gewohnt alles auf hohem Niveau. Dennoch könnte grafisch noch ein klein wenig zugelegt werden, kaum Unterschiede zu *2004*.

Grafik: Alte Hasen fühlen sich sofort zu Hause. Bei der Grafik sucht man Unterschiede zum Vorgänger mit der Lupe.

Sound: Beste Pro-Logic-II-Untermalung ist auch hier Trumpf für Authentizität.

UMFANG ★★★★★

FIFA 2005 ist mit Sicherheit das umfangreichste *FIFA* der Geschichte. Mit vielen Spielmodi und umfangreicher Lizenz stehen unzählige Stunden Fußballspaß ins Haus.

Spielmodi: Mit dezenten Änderungen am Management-Teil gibt es kaum Änderungen zu *FIFA Football 2004*. In Verbindung mit den anderen Modi insgesamt eine runde Sache.

Daten: Der Bestand von 20 Ligen mit insgesamt über 15.000 Spielern mit Stand vom Juli 2004 stehen bereit.

FIFA FOOTBALL 2004

TECHNIK ★★★★½

Der neue Kurs der *FIFA*-Reihe begann mit dieser Version. Mit neuer Grafik und donnerndem Sound überzeugte die letztjährige Ausgabe.

Grafik: Der zu dieser Zeit neue Grafikstil sorgte dank der vielen Animationsphasen der Spieler für realistischere Atmosphäre.

Sound: Pro-Logic-II-Unterstützung garantiert eine Soundkulisse wie im Stadion.

UMFANG ★★★★½

Das Facelifting der 2003er-Variante wurde konsequent im Umfang fortgesetzt. Managing-Teil und jede Menge Wettbewerbe lassen spielspaßtechnisch keine Wünsche offen.

Spielmodi: Vor allem der Management-Modus brachte neue Motivation ins ewig gleiche *FIFA*-Pokal-System. Sonst wie gehabt: Pokale und Meisterschaften sorgen für langen Spielspaß.

Daten: 18 internationale Ligen, 500 Mannschaften und über 10.000 Spieler aus 2003 stehen zur Verfügung.

GAMEPLAY ★★★★★

Auch hier wird der letztjährig eingeschlagene Kurs konsequent fortgesetzt. Die Entwicklung vom arcadigen Gameplay in Richtung Simulation wird weiterhin forciert. Die Spielbarkeit zeigt sich insgesamt verbessert.

Steuerung: Das neue „First Touch"-Feature wirkt sich äußerst positiv aus.

Balance: Auch 2005 gibt es nichts zu meckern. Der FC Bayern spielt sich nun mal besser als Arminia Bielefeld, was dem Anspruch des Titels, der Fans und der Bürde der Lizenz absolut gerecht wird.

GAMEPLAY ★★★★½

Die Steuerung wurde komplett überarbeitet und mit einem neuen Feature versehen, das nur wenigen Spielern gefallen hat. Insgesamt läutete dieser Teil die Rückkehr zum simulationslastigeren Gameplay ein.

Steuerung: Die neu eingeführte Off the Ball-Control ist nicht einfach.

Balance: Perfekte Balance zwischen den einzelnen Mannschaften zeichnet die *FIFA*-Reihe auch 2004 aus. Jede Mannschaft präsentiert sich insgesamt entsprechend ihres tatsächlichen Niveaus.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga

... geht auf Torejagd.

Fußballbegeisterte Multi-Konsoleros diskutieren bereits seit drei Jahren über die Tabellenführung zwischen EA und Konami. EA bleibt, trotz dicker Lizenz und prächtiger Präsentation, wegen spielerischen Defizits knapp hinter Konami. Mit der vorliegenden Version macht EA konsequent weiter Boden gut. Kleine, aber feine Verbesserungen in der Spielmechanik sowie der große Umfang lassen Nintendo-Verfechter nicht mehr ganz so neidisch in das Lager der Konkurrenz-Zocker blicken. Trotzdem geht das EA-Fußballspiel noch immer nicht so leicht von der Hand wie der japanische Konkurrent. Was soll's, für den Cube ist das sowieso kein Thema, daher sollten alle, die *FIFA 2004* nicht besitzen, auf jeden Fall zugreifen, große Memory Card vorausgesetzt.

TEST
FIFA FOOTBALL 2005

Genre:	Sport
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA
Speichern:	56+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **14. Oktober**	Preis **Ca. 60 €**

- ⊕ Fast perfekte Präsentation
- ⊕ Riesiges Lizenzpaket
- ⊖ Wenige Neuerungen
- ⊖ Speichermanagement

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Wie immer ist die Bedienung des Z-Knopfes etwas schwierig, aber sonst ein solides Steuerkonzept."

STEUERUNG **84%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	88%	**89%**	87%

„Die neue Referenz: Mit **dicker Lizenz und riesigem Umfang** veredelter Klassiker."

X-Men Legends

Die aus **Comic und Film bekannten heldenhaften Mutanten** beanspruchen einen Platz auf der Bühne der Legenden.

Nach dem eher durchschnittlichen *X-Men 2: Wolverine's Revenge* versucht sich Activision erneut an einem Spiel mit den berühmten Comic-Helden. Als Entwickler heuerte das Unternehmen diesmal die Jungs von Raven an, welche bereits mit *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast*, *Star Trek Voyager Elite Force* (nur PC) sowie einigen anderen Titeln zahlreiche Awards abstaubten. Die Erfahrung dieses Teams macht sich bemerkbar, denn *X-Men Legends* ist ein deutlich besseres Spiel als *X-Men 2: Wolverine's Revenge*. Dabei war das Vorhaben durchaus riskant, denn mit *X-Men Legends* setzten die Entwickler nicht – wie bei Comic-Versoftungen üblich – auf das Action-, sondern auf das Rollenspiel-Genre. Nach der ersten Einführungsmission geht es gleich zur X-Mansion, dem Hauptquartier der X-Men. Parallel wird die Figur der Allison vorgestellt, um die es in diesem Abenteuer maßgeblich geht. Später ist sie auch besser bekannt als Magma. Im Spielverlauf hält Professor Xavier jede Menge Missionen für ein Team aus vier tapferen Mutanten bereit. Vor jeder Mission können vier beliebige Spieler aus bis zu 15 spielbaren X-Men-Charakteren gewählt werden. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt. Vor jedem Kampf könnt ihr stets zwischen den Charakteren hin- und herwechseln. Der Austausch und das Wiederbeleben von Figuren ist an Speicherpunkten möglich. Ein Highlight bei den Kämpfen der Vierer-Gruppen stellen die Kampf-Combos dar. Diese speziellen Mutanten-Combos, bei denen zwei Charaktere ihre Fähigkeiten vereinen, richten enormen Schaden an. Bei jedem der 15 wählbaren Superhelden werden durch Kampferfahrung bis zu vier Spezialfähigkeiten freigespielt und erweitert. Dadurch wird die Auswahl der Echtzeit-Kampfcombos auch immer größer. Die Computer-Mitspieler besitzen eine eigene künstliche Intelligenz, die je nach Einstellung eher aggressiv oder zurückhaltend ist. Die einzelnen Missionen sind recht abwechslungsreich gestaltet. So schlagen sich die Spielhelden mal draußen durch die Stadt, mal laufen sie im Gelände im Schnee umher, sie arbeiten sich durch Gebäudekomplexe oder treiben sich in Höhlen herum. Meistens gibt es verschiedene Wege, die zum Ziel führen – die speziellen Fähigkeiten bestimmter Mutanten stellen sich dabei oft als besonders hilfreich heraus.

X-MEN FÜR ALLE

Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen dieser Comicvorlage wird bei diesem Rollenspiel richtig auf die einzelnen Charaktere der X-Men eingegangen. Ehemalige X-Men-Comic-Autoren wurden eigens angeheuert, um sich um die Story zu kümmern. Heraus kam eine packende und schlüssige X-Men-Geschichte mit nicht weniger als 35 Filmsequenzen zwischen den einzelnen Levels. Somit werden X-Men-Fans angesprochen

SCHOCK Allison alias Magma erfährt von Jean Grey im X-Jet, dass sie ein Mutant ist.

BESIEGT Nachdem Wolverine den Sieg über Mystique erlangt hat, wird er belohnt.

INFO DIE GUTEN UND DIE BÖSEN

Nicht alle Mutanten spielen auf derselben Seite

Aus bis zu 15 verschiedenen X-Men kann das vierköpfige Team zusammengestellt werden. Die meisten davon sind erst in höheren Levels verfügbar. Auch die Feinde der X-Men sind teilweise alte Bekannte.

Wolverine

Mit seinen übermenschlichen Krallen ist er der Big Boss in jedem Kampf. Seine Selbstheilungskräfte wirken sich auch auf die anderen Teamplayer aus. Er ist auch derjenige, mit dem die Story der *X-Men Legends* in New York beginnt.

Cyclops

Weil er als Kind einen Unfall hatte, kann er seinen tödlichen Laserblick leider nicht kontrollieren und muss gezwungenermaßen einen Sehschutz tragen, um seine Freunde nicht zu gefährden. Im Kampf hilft ihm sein tödlicher Blick.

Iceman

Der kühle Kämpfer spielt eine sehr wichtige Rolle, denn er ist dafür zuständig, sämtliche Feuer mit seinem Eisstrahl zu löschen. Auch Gegner können damit absolut perfekt lahm gelegt werden und sind im Nu erledigt.

Storm

Trotz ihrer weißen Haare kommt die wilde Schönheit ursprünglich aus Afrika. Sie ist die Herrin über das Wetter und kann die Naturgewalten zum Angriff und zum Schutz ihrer X-Men-Kollegen einsetzen. Eine sehr wichtige Verbündete.

Magma

Sie wird als Allison in das Spiel eingeführt und erhält, erst nachdem sie von Wolverine und Cyclops aus der Gewalt von Blob befreit wird, ihren eigenen X-Men-Namen. Praktisch ist auch das Tutorial mit ihr im X-Men-Hauptquartier.

Professor Xavier

Der Professor sieht in der Grafik zwar nicht aus wie Patrick Stewart, dafür hat er in der englischen Version aber seine Originalstimme. Ansonsten ist er der Kopf der X-Men-Truppe und verfügt über außergewöhnliche mentale Fähigkeiten.

Mystique

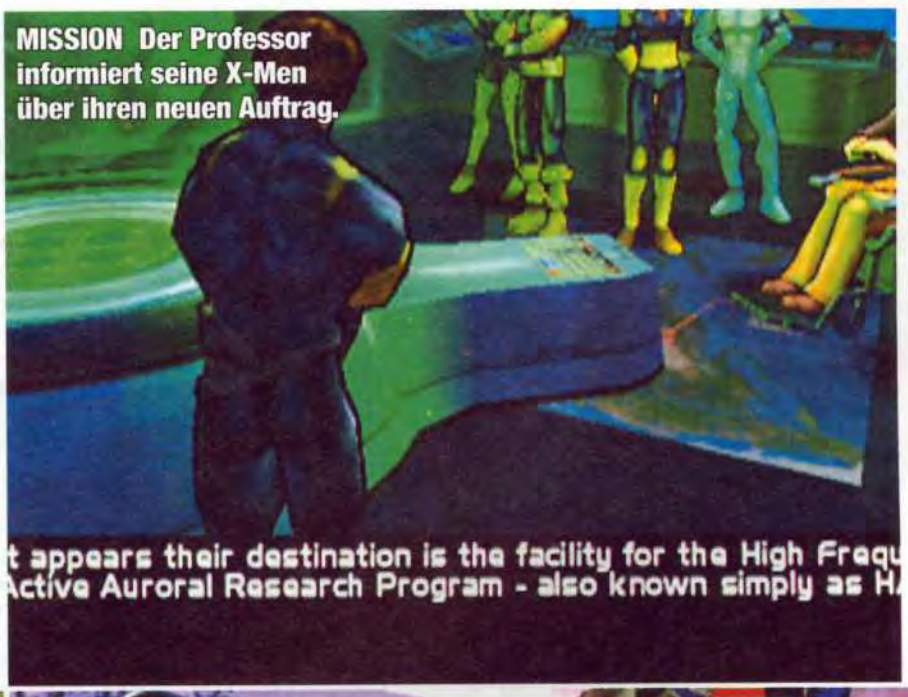
Sie hat im Laufe ihrer Verbrecherkarriere schon so viele Charaktere verkörpert, dass sie schon gar nicht mehr weiß, wer sie selbst ist. Die Tatsache, dass sie als jemand anderer auftreten kann, macht sie besonders gefährlich.

Blob

Mit diesem gigantigen Fleischhaufen ist nicht zu spaßen. Leider kämpft er nicht auf der Seite der X-Men, sondern hat sich mit der Bruderschaft der Mutanten verschworen. Weder Gewehrfeuer noch Granaten können ihm schaden.

und auch Neulinge im X-Men-Universum kommen hier auf ihre Kosten. Die ausführliche Einführung jeder Spielfigur garantiert, dass man schnell mit einem noch unbekannten Charakter und dessen Eigenschaften vertraut wird. Es besteht die Möglichkeit, sich im Spielverlauf Infos über mehr als 20 X-Men-Helden und Schurken zu verschaffen.

Besonders gelungen ist auch der Mehrspieler-Modus. Praktischerweise kann sogar mitten im Spiel ein Kumpel zu eurer Truppe hinzustoßen. Spontane Mitstreiter übernehmen einfach einen vom Computer gesteuerten Charakter. Hat der Kumpel keine Lust mehr, übernimmt die KI wieder die Führung über den jeweiligen Mutanten. Im Co-Op-Modus können bis zu vier Spieler ihren eigenen Mutanten steuern. Zudem gibt es sogar verschiedene Mehrspieler-Modi. Im so genannten Gefechtsmodus können bereits aufgewertete



MISSION Der Professor informiert seine X-Men über ihren neuen Auftrag.

SPEICHERN An diesen Punkten kann gespeichert und das Team erneuert werden.

TEAMWORK Im gemeinsamen Kampf sind auch große Gegner leichter zu bezwingen.

und erfahrene Mutanten zusammengeführt werden. Diese treten dann entweder gegeneinander an oder schlagen sich im Team durch. Wie sich die Gruppe auch entscheidet, es bringt jede Menge Fun und ist ein Paradies für alle X-Men- und Rollenspiel-Fans gleichermaßen.

GRAFIK UND SOUND DURCHSCHNITTLICH

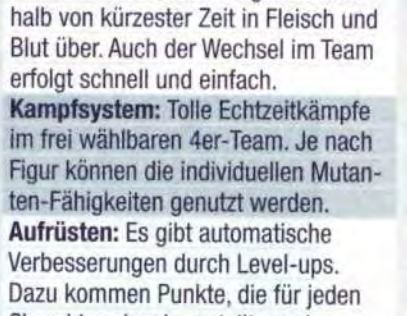
So sehr *X-Men Legends* spielerisch gefällt, die technische Umsetzung ist gerade einmal knapp überdurchschnittlich. So haut einen weder die Grafik vom Hocker noch gibt es eine Revolution im Soundbereich. Die Texturen sind teilweise von enttäuschender Qualität und die Grafik wirkt überhaupt sehr karg. Die Soundeffekte im Spiel passen zwar, muten aber recht minimalistisch an. Auch die Musikstücke werden keinen Audio-Preis gewinnen. Zum Glück spielen diese Aspekte eine untergeordnete Rolle, da es im Wesentlichen auf die Kämpfe, die Umsetzung der Comic-Figuren und den Spielfluss ankommt – und hier gefällt *X-Men Legends* richtig gut. Insbesondere im Mehrspieler-Modus ist der Activision-Titel sehr unterhaltsam, da sieht man auch über die nur durchschnittliche Grafik hinweg.

MARTINA LEDERSTATTER

DETAIL-CHECK X-MEN LEGENDS

Haben die Comic-Helden einen Vorteil?

Wie sieht es mit der aktuellen Rollenspiel-Umsetzung der *X-Men*-Comics aus? Wir ziehen einen Vergleich zwischen dem neuen *X-Men Legends* und dem Klassiker *Baldur's Gate: Dark Alliance*.



X-MEN LEGENDS

UMFANG ★★★★½

Story: Die X-Men müssen den bösen Magneto und seine Bruderschaft der Mutanten daran hindern, die Menschen zu unterjochen und zu vernichten. Dabei gibt es Kämpfe zu schlagen und Rätsel zu lösen.

Charaktere: Aus insgesamt 15 verschiedenen X-Men-Charakteren kann ein Team von 4 Spielern gebildet werden. Darunter sind natürlich Wolverine, Cyclops, Storm, Iceman etc., von denen jeder seine Vorzüge hat.

Gegenstände: Im Kampf können Kraftverstärker, Schutzpanzer, Items, die für mehr Beweglichkeit und Schlagkraft sorgen, errungen werden. Diese dürfen auf das Team verteilt und auch wieder umverteilt werden.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Besser könnte sie kaum sein, die Aktionen sind ideal belegt. Krafttanken und auch Spezialangriffe wie A+A+A und A+A+B gehen innerhalb von kürzester Zeit in Fleisch und Blut über. Auch der Wechsel im Team erfolgt schnell und einfach.

Kampfsystem: Tolle Echtzeitkämpfe im frei wählbaren 4er-Team. Je nach Figur können die individuellen Mutanten-Fähigkeiten genutzt werden.

Aufrüsten: Es gibt automatische Verbesserungen durch Level-ups. Dazu kommen Punkte, die für jeden Charakter einzeln verteilt werden. Führungsqualitäten, Härte, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Heilkraft, Mutanten-Fähigkeiten, Schlagkraft. Neue Punkte gibt's für besiegte Gegner.

Multiplayer: Ziemlich cool. Zum einen gibt es einen Vierspieler-Co-Op-Modus, bei dem sogar der Einstieg mitten im Spiel möglich ist. Dazu kommt der Gefechtsmodus, der direkten Wettstreit ermöglicht.

TECHNIK ★★★½

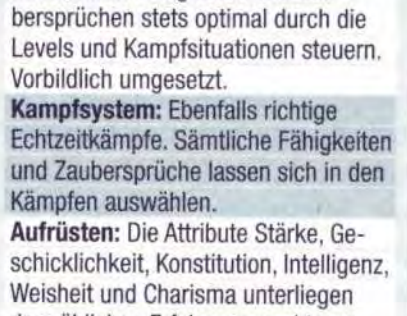
Grafik: Eher grob gehalten, leider kann auf die einzelnen Spieler nicht herangezoomt werden. Einzig der Comicstil bleibt dadurch erhalten.

Sound: Die melodischen Untermalungen sind ziemlich einfach gehalten. Schön ist der Sound während der Kampfszenen gelungen. Die Zwischensequenzen sind Highlights.

Sprachausgabe: In der englischen Version sehr gut, mit der Originalstimme von Patrick Stewart als Professor X als absolutes Sahnehäubchen

Präsentation: Alles in allem eine runde Sache; leicht bedienbare Itemfenster und gut strukturierte Charaktermenüs.

GESAMTWERTUNG ★★★★



BALDUR'S GATE

UMFANG ★★★★½

Story: Durch unglückliche Zufälle und Umstände kommt der Held langsam einer finsteren Verschwörung auf die Spur. Fortan ist die Aufklärung der dunklen Machenschaften sein erklärtes Ziel.

Charaktere: Es stehen drei Charaktere zur Auswahl: Adriana, die Elfen-Hexen-Meisterin, Kromlech, der Zwergen-Kämpfer, und Vhan, der menschliche Bogenschütze. Für jede Vorliebe ist eine Figur dabei.

Gegenstände: Es können viele Gegenstände gekauft werden: Kleidungsstücke, Schuhe, Handschuhe, Helme, Schilde, neue Waffen. Diverse Zaubersprüche und Fähigkeiten lassen sich erwerben.

GAMEPLAY ★★★★

Steuerung: Das Joypad ist intelligent mit allen durchführbaren Aktionen belegt. Die Figur lässt sich mit all ihren Fähigkeiten und Zaubersprüchen stets optimal durch die Levels und Kampfsituationen steuern. Vorbildlich umgesetzt.

Kampfsystem: Ebenfalls richtige Echtzeitkämpfe. Sämtliche Fähigkeiten und Zaubersprüche lassen sich in den Kämpfen auswählen.

Aufrüsten: Die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma unterliegen dem üblichen Erfahrungspunktesystem. Außerdem lassen sich immer bessere Ausrüstungsgegenstände, Zaubersprüche und immer bessere Fähigkeiten kaufen und erwerben.

Multiplayer: Um zu zweit zu spielen, ist keine zusätzliche Peripherie oder Konsole nötig. Beide Figuren befinden sich gleichzeitig auf dem Bildschirm. Die Steuerung ist identisch mit dem Einzelspieler-Modus.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Die Grafik ist eigentlich sehr hübsch, aber leider nicht mehr ganz zeitgemäß. Begleitet von starkem Ruckeln.

Sound: Sehr gute und stimmungsvolle Musikstücke, die jeweils sehr passend das Geschehen untermalen. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen.

Sprachausgabe: Die deutsche Synchronisation kann sich wirklich hören lassen. Sprachsamples werden oft verwendet.

Präsentation: Insgesamt recht gut; übersichtliche Charakter- und Einkaufsmenüs.

GESAMTWERTUNG ★★★★

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak schwört auf Wolverine.

Obwohl vor allem grafisch noch viel mehr machbar gewesen wäre, hatte ich bei diesem Spiel wirklich meinen Spaß. Am besten hat mir gefallen, dass der Einstieg in *X-Men Legends* sehr leicht fällt. Dadurch bekommt *der Titel* natürlich einen hohen Suchtfaktor. Wolverine ist für mich der unangefochtene Meister und der wichtigste der Mutanten. Sicher ist es kein Zufall, dass die Geschichte gerade mit ihm beginnt: Durch die Kombination seiner hohen Selbstheilungskräfte auf der einen Seite und seiner hohen Schlagkraft auf der anderen Seite ist er meiner Meinung nach im Kampf gegen die Bösen am effektivsten. Weniger toll finde ich die unnötig hohe Sterblichkeitsrate der Teammitglieder, die von der KI gespielt werden. Dennoch gefällt mir *X-Men Legends* sehr gut.

TEST

X-MEN LEGENDS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven
Speichern:	25 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **7. Oktober**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Legenden-Bonus
- ⊕ Tolle Teamplayer-Optionen
- ⊕ Gute Mischung aus Puzzle und Kämpfen
- ⊖ Zu simple Grafiken

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist sehr intuitiv zu erlernen und man hat seine Mutanten in kürzester Zeit im Griff."

STEUERUNG 00%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
63%	65%	**82%**	80%

„Ein gelungenes RPG, welches durchaus mit seinen legendären Vorlagen mithalten kann."

Ribbit King

Den Golfball durch einen Frosch zu ersetzen, das klingt doch nach einer witzigen Idee. Nur an der Umsetzung hapert's.

Der Tierschutzverein wäre entsetzt: Beim so genannten Frolf prügelt man in *Ribbit King* einen Frosch mit einem Hammer quer über golplatzähnliche Spielfelder. Diese makabere Sportart ist inzwischen so beliebt, dass sie in der gesamten Galaxie betrieben wird! Sogar Turniere werden veranstaltet, bei denen der Gewinner mit Ribbitin belohnt wird, einem Rohstoff, auf den zahlreiche Planeten angewiesen sind. Auch auf Hippitron, dem Heimatplaneten der Hauptfigur Scooter, wird das begehrte Ribbitin langsam knapp. Grund genug, den Hammer zu schwingen. Die Präsentation ist ähnlich abgefahren wie die Story. Unter den quietschbunten Charakteren finden sich Steinmonster, Pinguinroboter und Pandabären. Aber gerade die witzige Aufmachung verleiht dem Spiel einen gewissen Reiz – was man vom Gameplay allerdings nicht behaupten kann.

DER ZUFALL BESTIMMT

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Frolf basiert auf dem Golfsport, allerdings wird der Golfplatz durch einen Hindernisparcours ersetzt, der Ball durch einen Frosch. Je nachdem, wohin man diesen schlägt, macht er sich die Umgebungsobjekte zunutze und kann sich zum Beispiel mithilfe von Teleportern den Weg zum Ziel verkürzen, auf Trampolinen herumhüpfen, durch Teiche schwimmen oder nach herumschwirrenden Fliegen schnappen. Solche Hindernisse können auch zu Combos verknüpft werden, um den Highscore zu knacken. Bei den eben genannten Beispielen könnte das folgendermaßen aussehen: Vom Trampolin aus springt der Frosch in einen Teich. Hat er diesen durchschwommen, hopst er in einen Teleporter, an dessen Ende eine Fliege darauf wartet, verspeist zu werden. Gewonnen hat zu guter Letzt nicht unbedingt der Spieler, der als Erster den Frosch einlocht, sondern derjenige, der die meisten Punkte hat. Das Problem ist nur, dass sich die Objekte kaum geplant verknüpfen lassen. Vielmehr kommen Combos oft durch reinen Zufall zustande, was das Gewinnen zur reinen Glückssache macht. Zusätzliche Items,

ZIEL ODER PUNKTE Wer an dieser Stelle lieber nach der Fliege schnappt, kann vor dem Einlochen noch Extrapunkte machen.

MYSTERIÖS Auf diesem Kurs hat der Alien eindeutig einen Heimvorteil.

VORSICHT BISSIG Unerwartete Geschehnisse machen Ribbit King zum Glücksspiel.

ZUGEFROREN In der Eiswelt rutschen die Frösche auf glatten Oberflächen meist weiter als man wollte.

mit denen man seinen Frosch füttern kann, um ihn zum Beispiel weiter hüpfen zu lassen, verleihen den Matches auch kaum mehr Tiefgang.

FROSCHJAGD MIT FREUNDEN

Dafür bringt zumindest der Multiplayer-Modus, in dem man mit bis zu drei weiteren Frolfern auf Punktejagd geht, kurzweiligen Spaß. Zunächst ist es herrlich komisch, sich mit ein paar Freunden über die unbeholfenen Hüpforgien der Frösche zu amüsieren, nach kurzer Zeit sorgt die Willkür der Biester aber auch hier für Frust statt Lust. Daran ändern auch die zufälligen Startpunkte der Spieler und des Ziellochs, die für Abwechslung sorgen sollen, nichts. Die schwache technische Umsetzung ist uns übrigens genauso ein Dorn im Auge wie das Gameplay. Der Dudel-Soundtrack zerrt an den Nerven und optisch bewegt sich der Titel gerade mal auf N64-Niveau. Was bleibt, ist ein schwaches Fungolf-Game, das zum Preis von 30 Euro eine günstige Alternative zu anderen Titeln darstellt und für kurzweilige Mehrspielerpartien durchaus zu gebrauchen ist. Wer die 30 Euro gerade übrig hat, sollte sein Geld allerdings lieber in ein vernünftiges Vollpreisprodukt wie *Mario Golf: Toadstool Tour* investieren.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK RIBBIT KING

Wie viel Fun macht Fungolf?

Wie schlägt sich *Ribbit King* im Vergleich zum König der Fungolf-Spiele *Mario Golf: Toadstool Tour*? Hier erfahrt ihr es.

RIBBIT KING

UMFANG ★★★★½

Spielbare Charaktere: Die 12 abgefahrenen Figuren sind das Highlight von *Ribbit King*. Manche Charaktere stehen auch in mehrfacher Ausführung zur Verfügung.

Kurse: 5 Planeten mit je 4 Löchern. Sprungfelder, Teiche und Teleporter beeinflussen die Bewegung des Froschs.

Spiel-Modi: Sehr wenig. Lediglich ein Story-Modus sowie zwei sich stark ähnelnde Mehrspieler-Modi.

Langzeit-Motivation: Kurse und neue Golfer sind schnell freigespielt. Lediglich 50 virtuelle Sammelfiguren spornen dann noch zum Spielen an. Der Mehrspieler-Modus ist zumindest für kurzweilige Matches zu gebrauchen.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Wie bei *Mario Golf* reicht das zweimalige Drücken des A-Knopfes zum Abschlag. Die Sprungbahn des Froschs ist schnell festlegbar.

Ballphysik: Nach dem erstmaligen Abschlag, der perfekt zu kontrollieren ist, verhält sich der Frosch wie ein normales Lebewesen und wird dadurch praktisch unkontrollierbar.

Putten: Putten ist nicht nötig. Stattdessen stupst man den Frosch nur leicht an, um ihn hüpfen zu lassen.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Knallbunte und typisch japanische Präsentation mitsamt putzigen Zwischensequenzen. Die Charaktere ähneln den Protagonisten aus *Animal Crossing*, der Frosch ist sogar ein bekannter Anime-Held in Japan. Trockene Menüs.

Grafik: Minimalistische, aber witzige Animationen. Kurse wie Charaktere sind ansonsten detailarm und erinnern an N64-Zeiten.

Sound: Extrem nervige Dudelmusik und Soundsamples. Zumindest die englische Sprachausgabe in den Videos ist ordentlich geraten.

GESAMTWERTUNG ★★½★★

MARIO GOLF

UMFANG ★★★★½

Spielbare Charaktere: Über 16 witzige Charaktere, bestehend aus klassischen Nintendo-Charakteren wie Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi oder Bowser.

Kurse: 6 Golfplätze mit je 18 Löchern. Die Kurse sind allesamt mit Hindernissen und Fallen gespickt, die den Ball aber nicht so drastisch beeinflussen.

Spiel-Modi: Sechs Spiel-Modi, die auch mit ein paar Freunden gezockt werden können.

Langzeit-Motivation: Hoch. Die vielen Spiel-Modi, zahlreichen Geheimnisse und der tolle Mehrspieler-Modus halten bei Laune. Weitere Kurse und Golfer müssen darüber hinaus erst erspielt werden.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Einfach und aus der N64-Version bekannt. Theoretisch reicht es für den Abschlag aus, zweimal den A-Knopf zu drücken.

Ballphysik: Der Golfball reagiert realistisch auf die vielen Hindernisse der abgedrehten Kurse. Fast so, als würde Tiger Woods auf Fantasiekursen golfen!

Putten: Dank komplettem Gitternetz erkennt man jede Unebenheit auf dem Grün.

TECHNIK ★★★★★

Präsentation: Geniales Intro im typischen *Mario*-Stil. Verspielte und knallbunte, aber stets übersichtliche Menüs sowie sehr übersichtliche Display-Anzeigen. Diverse *Mario*-Melodien unterlegen das Geschehen. Viele Spiel-Modi.

Grafik: Nicht realistisch und im *Mario*-Universum angesiedelt, wenige, dafür witzige Animationen. Die Umgebungen sind zweckmäßig.

Sound: Witzige *Mario*-Melodien, solide Soundeffekte und eine teilweise gelungene Sprachausgabe. Unterstützt Dolby Pro Logic II.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GEHT SO

Udo Crnjak ist gegen Tierversuche.

Die abgefahrene Präsentation hat mir anfangs richtig gut gefallen, aber schon nach kurzer Einspielzeit entpuppt sich *Ribbit King* als ein sehr durchwachsenes Golfspiel. Geplante Manöver klappen wegen der wiederspenstigen Frösche nur selten, wodurch ernst zu nehmende Matches praktisch unmöglich sind. Im Multiplayer-Modus sorgt das zwar zunächst durchaus für gute Laune, nachdem man sich aber einmal herzlich über die unbeholfen herumhüpfenden Frösche schlapp gelacht hat, stellt sich auch hier schnell Langeweile ein. Für eine schnelle Mehrspieler-Runde zwischendurch mag der Titel durchaus taugen, ein ernsthafter Konkurrent für Marios kultiges Fun-Golfen sind die knuffigen Frolfer aber nicht wirklich.

TEST
RIBBIT KING

Genre:	Sport
Hersteller:	Bandai/Atari
Entwickler:	Jomsworks
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsche Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.atari.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 30,**

- ⊕ Kurzweiliger Mehrspieler-Modus
- ⊖ Sieg oft vom Zufall bestimmt
- ⊖ Unverschämte Grafik und Sound
- ⊖ Wenig Kurse

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist simpel und schnell verinnerlicht. Zumindest beim Abschlag hat man Kontrolle."

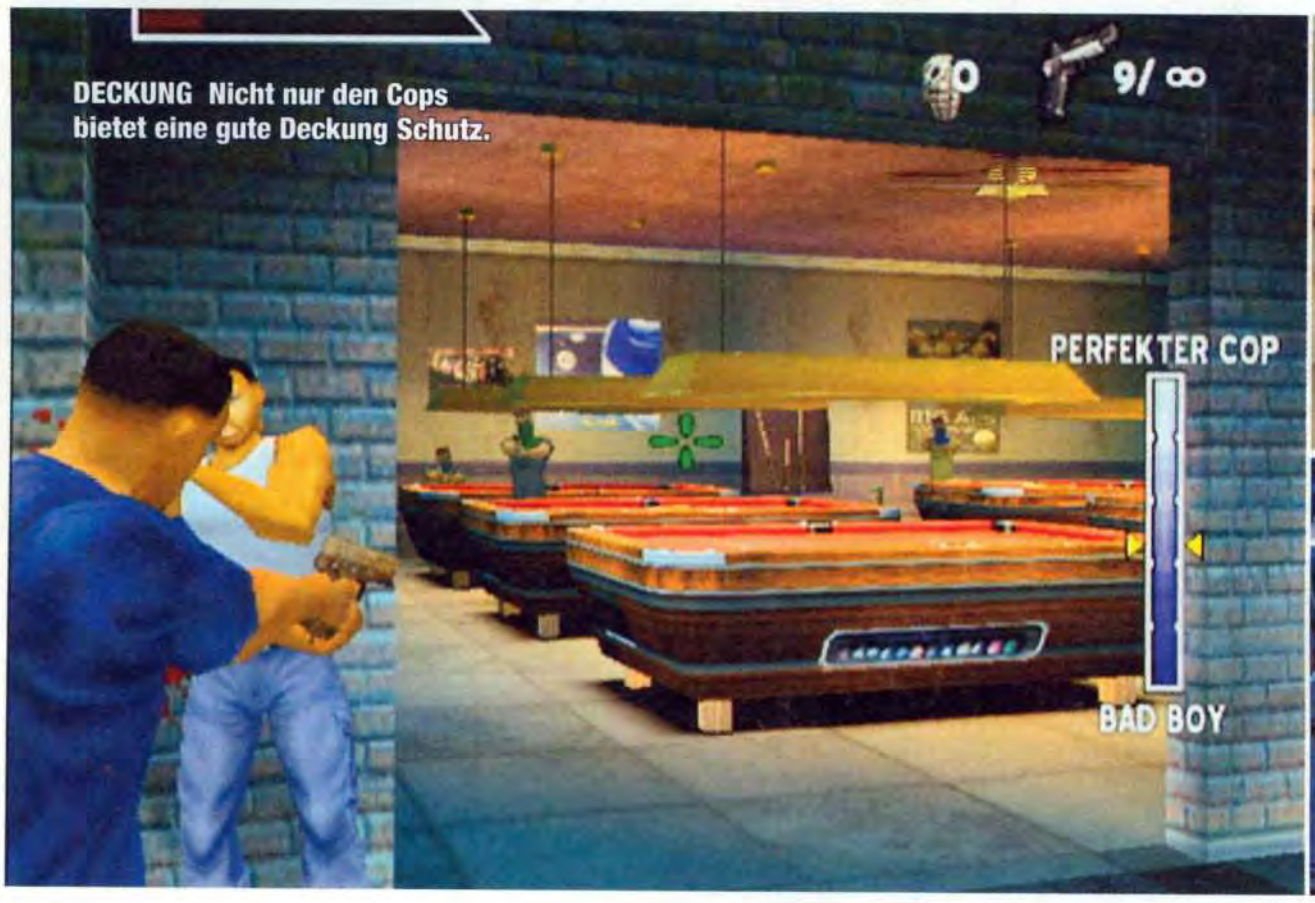
STEUERUNG 85%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
47%	37%	**64%**	50%

„Das vom **Zufall bestimmte** Gameplay sorgt bestenfalls für witzige Multiplayer-Gefechte."

Bad Boys II



Etwas verspätet trifft die **Versoftung des Film-Hits** mit Will Smith auf dem GameCube ein.

MEIN FAZIT SCHWACH

Udo Crnjak erlebt ein Déjà-vu.

Nach einer Reihe guter Filmumsetzungen in der letzten Zeit bin ich von einem Lizenz-Titel dieses Niveaus beinahe überrascht. Ich fühle mich um zehn Jahre zurückgesetzt, in eine Zeit, als kaum ein Lizenz-Titel den Sprung über das Spielspaßmittelmaß geschafft hat. Der gleiche Fehler wie bei den Spielen von damals wurde auch bei *Bad Boys II* gemacht: Eine gute Lizenz wird nur dazu genutzt, um ein hingeschludertes Spiel vielleicht doch noch an den einen oder anderen Fan zu verkaufen. Es wäre schön gewesen, wenn die Entwickler sich die Kritik an der Xbox- und PlayStation-2-Fassung zu Herzen genommen hätten. Neben dem durchschnittlichen Gameplay können auch Grafik und Sound keinen Spieler begeistern. Für Filmfreunde gibt es bessere Lizenzspiele wie *Spider-Man 2* oder *Herr der Ringe*. Also bleibt nur ein Fazit: Finger weg!

Bereits zum zweiten Mal gingen Will Smith und Martin Lawrence unter der Schirmherrschaft von Top-Produzent Jerry Bruckheimer als „Bad Boys" auf die Jagd nach bösen Jungs. Verspätet traf die dürftige Umsetzung des Blockbusters auf Xbox und PS2 ein, noch später suchen die Cops mit dem losen Mundwerk Nintendos TV-Konsole heim. Obwohl das Spiel nach dem Film benannt wurde, haben Spiel und Film bis auf die Hauptcharaktere nichts gemein. Die Frage danach, was bei diesem Spiel zu tun ist, ist rasch beantwortet: Man muss den bösen Buben ganz schnell den Garaus machen. Da der Titel mit Gewaltdarstellungen nicht spart, vergab die USK konsequenterweise die Wertung „Nicht geeignet unter 18 Jahren".

IST DAS ALLES SPIEL?

Spielerisch hat der Titel nicht viel zu bieten. Der Spieler schlägt oder besser ballert sich in Person eines der beiden Polizisten durch 13 verschiedene verbrecherverseuchte Orte, die in Abschnitte unterteilt sind. Dabei beobachtet man den Charakter aus der Third-Person-Perspektive, die manchmal zur First-Person-Ansicht umschaltet. Jeder Level bietet die gleichen Aufgaben: Tür aufstoßen, decken, schießen, weitergehen, decken, schießen, weitergehen. Zu der spielerischen Eintönigkeit gesellt sich eine unspektakuläre Grafik und wenig abwechslungsreiche Soundsamples. Die lockeren (englischen) Sprüche der Cops Lowrey und Burnett sind dagegen eine willkommene Abwechslung. Leider konnten Will Smith und Martin Lawrence nicht für dieses Projekt gewonnen werden und auch die Charaktere ähneln den Schauspielern kaum. Was bleibt, ist ein unterdurchschnittlicher Action-Titel, der nicht mal durch die Lizenz punkten kann. Auf solche Titel können wir verzichten!

ALEXANDER FUNKE

TEST

BAD BOYS II

Genre:	Empire Interactive
Hersteller:	Blitz Games
Entwickler:	Action
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Englisch, dt. UT
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.empireinteractive.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 18 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Nette Sprüche
- ⊕ *Bad Boys II*-Lizenz
- ⊖ Moralisch zweifelhaft
- ⊖ Keine *Bad Boys*-Atmosphäre

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Leider ist die Steuerung nicht frei konfigurierbar, aber die Tastenbelegung ist ganz okay."

STEUERUNG **75%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
56%	65%	- %	**47%**

„Der Actionreißer als **moralisch fragwürdige** Videospielumsetzung – nur Durchschnitt."

ÜBERSICHT Hier erhält man Infos zu den Karten und kann sich ein Deck zusammenstellen.

Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer

Wieder steht eine **Umsetzung des Kartenspiel-Phänomens** aus Japan bereit.

Unsere Helden wollen an einem wichtigen Turnier teilnehmen und es herrscht helle Aufregung: Die Millenniumskarten sind verschwunden. Bald wird klar, dass hinter dem Verschwinden dieses und anderer Millenniumsgegenstände Reschef, der Zerstörer steht. Um Reschef wieder in seine Schranken zu weisen, müssen die Duellanten mithilfe der Millenniumsgegenstände die versteinerten und damit machtlosen Götterkarten reaktivieren.

Wie bei *Yu-Gi-Oh!* üblich, geht es trotz dieser rollenspielähnlichen Hintergrundstory in erster Linie um Duelle zwischen Kartenbesitzern. Da das alles streng nach den leicht modifizierten Kartenspielregeln abläuft, finden sich Kenner des Systems natürlich sofort zurecht.

KRACHER ODER NUR FÜR FANS GEEIGNET?

Darin liegt auch der größte Haken des Spiels. Leute, die sich mit dem Thema *Yu-Gi-Oh!* noch nicht auseinander gesetzt haben, werden wohl auch der neuesten Auflage die kalte Schulter zeigen, denn der Reiz des Spiels liegt eindeutig in den Kartenduellen, die den Game Boy Advance technisch keinesfalls ausreizen. Die Rollenspiel-Sequenzen zwischen den Duellen wurden in erster Linie eingebaut, um die Kartenkämpfe in eine Story zu integrieren und den Spieler bis zum Spielende bei der Stange zu halten. Dies ist den Entwicklern doch einigermaßen gelungen. Wer von *Yu-Gi-Oh!* nicht genug bekommen kann und nicht immer Gleichgesinnte für echte Duelle parat hat, kann sich einen Kauf überlegen. Beinharte Fans kaufen sich das Spiel wohl schon allein wegen der drei beigepackten, limitierten Spielkarten, alle anderen machen am besten auch um diesen Teil einen weiten Bogen.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
weiß nicht so recht ...

Konamis *Yu-Gi-Oh!*-Serie ist nach wie vor ein Dauerbrenner. Aufgrund der nicht gerade simplen Regeln ist dieser Titel jedoch hauptsächlich etwas für *Yu-Gi-Oh!*-Fans. Diese werden das Spiel aber lieben. Etwas mehr echtes Rollenspiel-Feeling – und so mancher Skeptiker hätte sich des Themas eventuell trotzdem angenommen.

TEST

YU-GI-OH! RESCHEF ...

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis ca. € 40,-

- ⊕ Duelle wie in echt
- ⊕ RPG-ähnliche Story
- ⊖ Im Prinzip nur Duelle
- ⊖ Nur für Fans

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Die Entwickler integrierten eine zweckmäßige Steuerung für die Kartenduelle. Simpel, aber gut."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	66%	- %	76%

„**Yu-Gi-Oh!-Fans dürfen ohne Bedenken zugreifen**, alle anderen sollten überlegen."

TAPFER GEKÄMPFT Aufgrund unseres schlechten Kartendecks hatten wir bei diesem Duell keine Chance.

MEISTGESEHEN Diesen Bildschirm bekommt der Spieler am häufigsten zu Gesicht.

MegaMan Zero 3

Die Saga um Zero geht weiter: Fans erwartet **ein geiles Jump'n Run.**

Es herrscht Bürgerkrieg! Nach dem Sieg Zeros und seiner Truppe gegen den Herrscher von Neo Arcadia, Copy X, herrscht immer noch der Ausnahmezustand. Die Energie ist knapper als je zuvor und die Bevölkerung probt den Aufstand gegen Zero und seine Reploiden. Das sind Androiden, die ursprünglich von den Menschen konstruiert wurden, jetzt aber aufgrund der Energiekrise als deren Feinde gelten und ausgerottet werden sollen. Nach einem Aufstand bei den Reploiden, bei dem ein mächtiger Bösewicht namens Dark Elf befreit wurde, konnte er dank Zero zwar vertrieben, aber nicht vernichtet werden. Direkt hier, nach den Ergnissen aus Mega Man Zero 2, beginnt das neue Abenteuer, und die Reploiden sind noch immer auf der Suche nach der Lösung aller Probleme von Neo Arcadia.

OLD SCHOOL-ACTION AT IT'S BEST!

Wohl kein anderer Held der Videospielgeschichte wirkt so penetrant konservativ wie Mega Man. Seit seiner Geburtsstunde auf dem ehrwürdigen NES laufen seine Abenteuer, von den Rollenspielausflügen mal abgesehen, in immer gleicher Form ab. Das Erstaunlichste aber ist, dass ihm das weder Kritiker noch Fans übel nehmen. Ganz im Gegenteil, beide Gruppen wären wohl enttäuscht, wenn sich an diesem Konzept etwas ändern würde: Ein kleiner Roboter schlägt sich schießend und hüpfend durch seitlich scrollende Levels und muss am Ende eines Abschnittes einen übermächtigen Gegner eleminieren. Zwischendurch stolpert er selbstverständlich über alle möglichen Waffenupdates und Items, die ihm auf dem Weg zu seinem Missionsziel mächtig hilfreich sind - und das ist auch unabdingbar. Wichtigstes Merkmal der Mega Man-Reihe: Der Schwierigkeitsgrad ist knallhart, dennoch bleibt das Spiel aber immer fair und vor allem unglaublich motivierend, auch wenn einige Passagen nur durch Trial-and-Error schaffbar sind. Darin unterscheidet sich auch der aktuelle Teil für den GBA nicht, und das ist gut so.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
wartet schon auf die Collection

Es ist schon faszinierend, was die Teams hinter den Mega Man-Titeln immer so hervorzaubern. Sich ständig treu zu bleiben und das Spiel dennoch zeitgemäß und immer wieder interessant zu präsentieren ist ein Kunststück, das wahrscheinlich kaum ein anderer Hersteller in dieser Form bisher zustande gebracht hat. Obwohl Mega Man wie üblich auf große Innovation verzichtet, fasziniert und fesselt er vom ersten Level an. Ich bekam beim Spielen große Lust auf die alten NES-Teile. Ich hoffe mal, dass Capcom Erbarmen zeigt und die in Japan erschienene GC-Collection der ersten Mega Man-Teile auch nach Deutschland bringt. Dann würde ich ein Fass aufmachen.

STILECHT Standbilder im japanischen Manga-Stil halten für die Zwischensequenzen her.

SCHWUNGVOLL Hier verabschiedet sich der nächste Gegner.

SAUBER GETEILT Mit der Nahkampfwaffe sind Gegner schnell aus dem Weg geräumt.

TYPISCH Riesige Endgegner sind schon beim ersten Level Standardzutat.

TEST

MEGA MAN ZERO 3

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.capcom-europe.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

- ⊕ Old-School-Action der Extraklasse
- ⊕ unglaublich motivierend
- ⊖ kaum Neues
- ⊖ stellenweise arg schwer

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Mega Man steuert sich auch in der x-ten Neuauflage prächtig wie immer."

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	71%	- %	**83%**

„Für Fans der Vorgänger Pflicht, für alle anderen wohl eher gewöhnungsbedürftig."

Star Wars Trilogy

WÜSTENSZENARIO Gerade am Anfang hat man leichtes Spiel mit den Gegnern.

LOCKED Im Kreuzfeuer wird der sonst so schädliche Laserstrahl zum Schutzschild.

Am 23. September erscheint passend zum DVD-Start der Trilogie das Spiel zur **Star-Wars-Saga.**

Der neueste GBA-Ableger aus dem *Star Wars*-Universum hält sich sehr eng an der Storyline der *Episoden IV-VI*. Hauptdarsteller Luke Skywalker wird in einen intergalaktischen Krieg verwickelt, der nicht nur für ihn persönlich, sondern auch für die gesamte Galaxie immense Auswirkungen hat. Auf seinem Weg zum Jedi-Ritter durchläuft Luke eine Reihe von Erfahrungsstufen, die ihm zusätzliche Fertigkeiten wie Machtsprint, Rolle, Jedi-Sprung oder Jedi-Schlag bescheren. Zusätzlich erhält er tatkräftige Unterstützung von R2D2 und Prinzessin Leia, die ihn durch einige Levels begleiten und ihm bei so mancher Mission oder Sturmtruppenattacke schusskräftig zur Seite stehen. Die Entwickler bemühten sich, das Gameplay möglichst abwechslungsreich zu gestalten, was an den Speedbike- oder X-Wing-Einlagen deutlich wird. Ansonsten wird dem Spieler Jump & Shoot in Reinkultur präsentiert. Akustisch werdet ihr natürlich von der original *Star Wars*-Filmmusik begleitet, welche auf dem Game Boy Advance aber etwas piepsig klingt. Grafisch sieht der Titel mit flüssigen Animationen und schönen Parallax-Hintergründen ganz gut aus, nur der Schwierigkeitsgrad ist leider etwas unausgewogen. *Star Wars*-Fans werden an dem Titel aber wohl nicht vorbeikommen.

UDO CRNJAK

TRÜGERISCHE IDYLLE In der Botanik von Endor glühen die Blaster.

EHRENSACHE Die riskante Rettung der hilfsbedürftigen Prinzessin darf natürlich nicht fehlen.

ATTACKE Mein Laserschwert gegen deines. Gut gegen Böse.

MEIN FAZIT OK

Udo Crnjak
spielt mit der Macht.

Jeder Topf hat seinen Deckel und jeder Film sein Videospiel. Ubisoft hat den DVD-Verkaufsstart der Trilogie zum Anlass genommen, um ein neues *Star Wars*-Abenteuer zu produzieren. Leider merkt man dem Titel diese Umsetzungspolitik auch an. Obwohl Luke immer wieder neue Fähigkeiten hinzugewinnt, wird der Spielverlauf nur wenig dadurch bereichert. Dank der Möglichkeit, das Spiel immer wieder fortzusetzen, steht beispielsweise einer langen Zugfahrt mit Feuerknopf-Maximaleinsatz nichts mehr im Wege. *Star Wars Trilogy* wird Fans der kultigen Filmvorlage auf jeden Fall begeistern können.

TEST
STAR WARS TRILOGY

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Canada
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 23. September	Preis: Ca. € 45,-

- ⊕ Eingängige Steuerung
- ⊕ Unvergleichliche Atmosphäre
- ⊖ Größtenteils miserable KI
- ⊖ Monotones Ballern

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Trotz der vielen Möglichkeiten hat man immer die volle Kontrolle über die vorbildliche Steuerung."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	75%	67%	69%

„Solide Baller-Action für den GBA. Für Star-Wars-Fans unverzichtbar."

IMPORT-NEWS

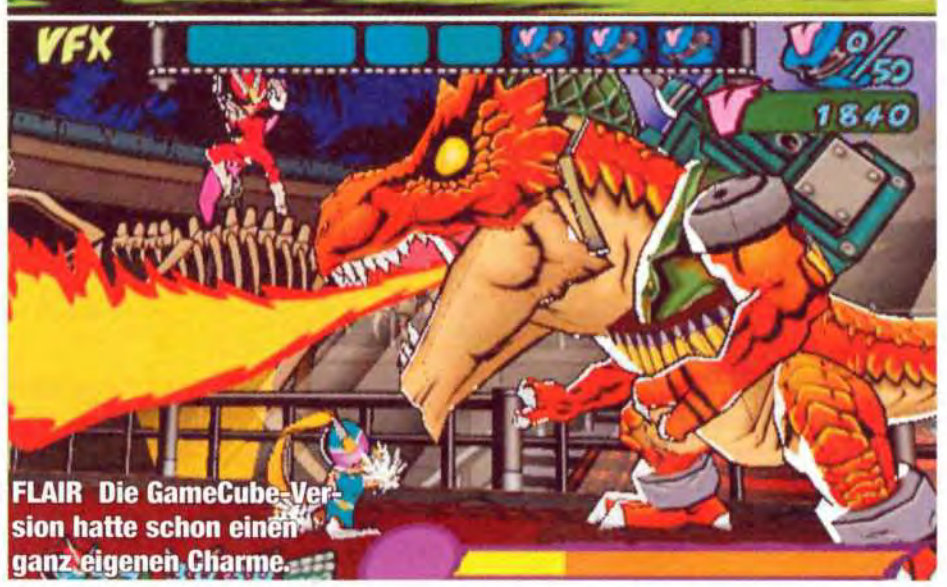
Viewtiful Joe goes Anime

SONSTIGES **Ein neuer Serien-Star ist geboren.**

Capcom hat bekannt gegeben, dass einer der wichtigsten japanischen TV-Kanäle (TV Tokyo) eine Serie zu ihrem GameCube-Hit *Viewtiful Joe* produziert. Die Anime-Serie wird landesweit über das normale Programm und über Satellit ausgestrahlt. In der Vergangenheit wurden bereits andere Capcom-Serien, wie zum Beispiel *Street Fighter* oder *Power Stone*, erfolgreich in einem Anime neu verpackt. Der geplante Start des Programms war der 2. Oktober. Herr Atsushi Inaba, der Schöpfer von *Viewtiful Joe*, hat der TV-Firma dabei keinerlei Grenzen gesetzt, wodurch TV Tokyo die volle schöpferische Freiheit zugesprochen bekam. Die Produzenten der Anime-Serie haben sich vorgenommen, nicht nur die abgefahrene Action des Spiels umzusetzen, sondern auch dem Look und Gefühl von Movie Land und deren Figuren besondere Aufmerksamkeit zu widmen. An der Hintergrundgeschichte wird sich allerdings nichts ändern. Joe betritt das Movie Land und erhält von seinem Idol Captain Blue die V-Watch, die ihm besondere Fähigkeiten verleiht, um fortan gegen die teuflische Shadow-Organisation zu kämpfen. Es sind sogar schon einige Merchandise-Artikel zur Anime-Serie in Planung. Clover Studio denkt weiterhin schon über eine Nintendo-DS-Version von *Viewtiful Joe* nach. **(uc)**

BACKPFEIFEN UMSONST Die Serie wird ebenfalls die coolen Kämpfe beinhalten.

FIGUREN Damit das Ganze authentisch wirkt, übernehmen die Produzenten des Anime auch das Charakterdesign.



FLAIR Die GameCube-Version hatte schon einen ganz eigenen Charme.

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod
berichtet.

Nintendo World Touch! DS

Normalerweise veranstaltet Nintendo jeden Sommer die Nintendo Space World Show. Dieses Jahr hat das Unternehmen auf diesen Event verzichtet und arrangiert stattdessen im November eine Reihe anderer Veranstaltungen, und zwar an mehreren Orten – Nagoya am 3. November, Osaka am 7. November, Tokyo am 13. und 14. November, Sapporo am 23. November und Fukuoka am 28. November. Die Show wurde Nitnendo World Touch! DS getauft und soll der Öffentlichkeit zum ersten Mal die Chance geben, den Nintendo DS und die ersten Spiele ausführlich Probe zu spielen. Obwohl nähere Details zur Veranstaltung noch nicht verfügbar sind, ist immerhin schon bekannt, dass neben den Nintendo-DS-Titeln auch GameCube- und GBA-Spiele vorgestellt werden. Insgesamt können sich die Besucher an über 80 Titeln die Finger wund spielen. Offensichtlich stellt die Nintendo World Touch! DS den Auftakt zu einer groß angelegten Promotion-Kampagne dar, die den Nintendo DS richtig pushen soll.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Paper Mario RPG
2 Golden Gash
3 Real Powerful Pro-Baseball 11
4 Donkey Konga 2
5 Pikmin 2

GAME BOY ADVANCE

1 Final Fantasy I & II
2 Bokura No Taiyou 2
3 Naruto RPG
4 Full Metal Alchemist
5 Dragon Ball Z

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

N-ZONE NEWSTICKER

+++ PREISREDUKTION Auch in Japan purzelt der Preis des GBA SP. Anstatt bisher 12.500 Yen hinzublättern, muss man jetzt nur noch 9.800 Yen berappen. Der herkömmliche GBA kostet allerdings weiterhin 8.800 Yen. Dadurch soll der Marktanteil gefestigt werden. **+++ REKORDVERKÄUFE** Nintendos Famicom-Mini-Serie hat die 3.000.000-Grenze durchbrochen. Die drei erfolgreichsten Spiele sind: Super Mario Bros. mit 600.000, The Legend of Zelda mit 220.000 und Ice Climber mit 180.000 verkauften Einheiten. **+++ MARIO PARTY 6 MIT SPRACHSTEUERUNG** Der Titel wird zusammen mit einem Mikrofon ausgeliefert. Somit können auch diejenigen, die mit einem Controller

Intern Dokuta Tendo DS

ABENTEUER **Virtuelle Doktorspielchen für den Neuzugang.**

Dieser Titel fällt eindeutig in die Kategorie „Extrem abgefahren.". In *Intern Dokuta Tendo DS* übernimmt man die Rolle eines jungen Arztes, der gerade mit seinem Studium fertig geworden ist und in einem Krankenhaus zu einem Doktor heranreifen will. Die tägliche Arbeit umfasst natürlich das Reichen einer helfenden Hand und das Diagnostizieren von Krankheiten. Mithilfe des Touchscreens des DS führt man während der Untersuchungen die Hand des Arztes über den Körper des Patienten, um die schmerzende Stelle zu erfassen. Hat man den Ausgangsort der Symptome erwischt, wird das durch einen Schrei des Hilfesuchenden bestätigt. Natürlich dürfen Interaktionen mit anderen Doktoren, Pharmakologen und weiteren Spezialisten, um das aktuelle Patientenproblem zu diskutieren und soziale Kontakte herzustellen, nicht fehlen. **(uc)**

Hersteller: Spike
Internet: www.spike.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Screen oben

MÄDCHEN Man erkennt sofort, wenn man den Ursprung der Schmerzen erwischt hat.

Screen unten

UNTERSUCHUNG Per Stylus wird der Körper nach Symptomen untersucht.

Egg Monster Hero DS

ROLLENSPIEL **Rollenspiel-Kult für den Nintendo DS.**

Square Enix' RPG-Serie hat in Japan mittlerweile Kultstatus erreicht. Durch den Touchscreen bekommt die DS-Version nun zahlreiche einzigartige Features spendiert. Während einiger Events werden beide Bildschirme verwendet. Im Theater zum Beispiel kann man auf dem oberen die Bühne mit den agierenden Schauspielern sehen, auf dem unteren das Publikum. Im Falle eines Kampfes wird auf dem oberen Bildschirm die Schlacht dargestellt, während der untere als Radar dient, auf dem man dann per Berührung Einheiten verschieben kann. Die witzige Natur der Serie spiegelt sich auch in der Hintergrundgeschichte wider. Ein junger König zieht in die große weite Welt hinaus, um ein besserer König zu werden. Auf seinem Weg trifft er unterschiedliche Monster, die er aus Eiern beschwören und im Kampf verwenden kann, zum Beispiel Eggman oder Planet Kid, der wie ein Planet aussieht und einen aktiven Vulkan auf seinem Kopf spazieren trägt. **(uc)**

Hersteller: Square-Enix
Internet: www.square-enix.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Screen oben

KNUFFEL-GERANGEL Der obere Screen zeigt die ganze „Härte" des Kampfes.

Screen unten

RADAR Auf dem unteren Bildschirm kann man seine Truppen verschieben.

nicht so viel anfangen können, mit ihren Freunden oder der Familie spielen. **+++ DOCH KEINE FARBIGEN DS?** Nintendo hat die Situation bezüglich der Veröffentlichung von verschiedenen Farbeditionen des Nintendo DS aufgeklärt. Falschmeldungen besagten, dass das Unternehmen plant, den Nintendo DS in mehreren Farben auf den Markt zu bringen. Die Firma hat nun aber eindeutig erklärt, dass noch entschieden wird, ob der DS in unterschiedlichen farblichen Varianten herauskommt. **+++ NEUER LUIGI-CONTROLLER** Nintendo hat sich dazu entschlossen, auch ein Luigi-Joypad zu veröffentlichen. Das Sammlerstück wird im Online-Club-Nintendo 500 Punkte kosten. **+++**

N-ZONE **USA-AKTUELL**

Heinrich Lenhardt berichtet.

Doppelt gute Nachrichten

Nach der jüngsten Pressekonferenz von Nintendo of America kann ich mir kaum noch vorstellen, wie sich der US-Launch des DS vergeigen ließe. Während Sony in Sachen PSP zu nicht ganz unwesentlichen Details wie Preis und Batterie-Durchhaltevermögen immer noch schweigt, hat Nintendo die meisten Unklarheiten beseitigt. Viele coole Hardware-Features und Abwärtskompatibilität dürften Millionen von zufriedenen GBA-Besitzern ganz schnell zum DS-Aufstieg verführen. Zwei gute Gründe: Der angekündigte Preis von 150 Dollar kommt mir extrem fair vor. Und auch der baldige Nordamerika-Starttermin am 21. November ist eine angenehme Überraschung. Um das US-Weihnachtsgeschäft voll mitnehmen zu können, debütiert damit erstmals ein neues Nintendo-Spielsystem außerhalb von Japan. Für schlaflose Nächte sorgt allenfalls noch das Warten auf eine konkrete Software-Liste. Der Nintendo DS braucht ein paar echte Vorzeigetitel, welche die Fähigkeiten des Systems auch vernünftig ausnutzen. Piko Chat ist eine nette Systembeigabe und erschließt sicher neue Zielgruppen-Randbezirke, doch davon wird kein ernsthafter Spieler satt. Und Nintendo braucht dringend einen schnellen Erfolg, um vor dem PSP-Launch seine Vorherrschaft auf dem amerikanischen Mobilspielmarkt zu zementieren. Hier weiter Marktführer zu sein, ist angesichts der in den letzten Jahren erodierten Bedeutung bei Heimkonsolen eminent wichtig.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Madden NFL 2005
2 Tales of Symphonia
3 Spider-Man: The Movie 2
4 Super Smash Bros. Melee
5 Legend of Zelda: Four Swords

GAME BOY ADVANCE

1 Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
2 Spider-Man: The Movie 2
3 Pokémon Rubin
4 NES Classic: Super Mario Bros.
5 Pokémon Saphir

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Zoids vs. III	30. September

Erscheint demnächst

Kururin Squash	10. Oktober
Mario Tennis	28. Oktober
Mario Party 6	18. November
Viewtiful Joe 2	16. Dezember
Bobobouba Boubobo	Winter
Killer 7	Winter
Bioharard 4	Winter
Fire Emblem	Winter
Super Robot War GC	Winter
Naruto	Winter
Homeland	Winter
Star Fox	Winter
Donkey Kong Jungle Beat	Winter

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Pokémon Emerald	16. September
Advance Guardian Heroes	22. September

Erscheint demnächst

Fire Emblem	7. Oktober
Made in Wario 2	10. Oktober
F-Zero Climax	21. Oktober
The Legend of Zelda: Mysterious Hat	4. November
Kingdom Hearts CoM	11. November
Burabura Donkey	November
Super Robot War	Winter
Metal Slug Advance	Winter

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Jimmy Neutron	13. September
Power Rangers: Dino Thunder	14. September
Bad Boys: Miami Takedown	14. September
TriggerMan	14. September
Zoids: Battle Legends	15. September
World Championship Pool 2004	19. September
Def Jam: Fight for NY	20. September
NHL 2005	20. September
Tiger Woods PGA Tour 2005	20. September
MegaMan X Command Mission	21. September
Second Sight	21. September
X-Men Legends	22. September
Donkey Konga	27. September
Shark Tale	27. September
NBA Live 2005	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober

Erscheint demnächst

Midway Arcade Treasures 2	11. Oktober
Paper Mario 2	11. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
The Incredibles	25. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober
Lemony Snicket	1. November
Polar Express	1. November
Cabela's Big Game Hunter 2005	2. November
Ghost Recon 2	2. November
Lord of the Rings: The Third Age	2. November
Intellivision lives	8. November
Spyro: A Hero's Tail	9. November
The Urbz: Sims in the City	9. November

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Jimmy Neutron	13. September
Advance Guardian Heroes	14. September
DragonBall Z: Buu's Fury	14. September
Zoids: Legacy	15. September
F-Zero: GP Legend	20. September
Fairly Odd Parents: Showdown	20. September
Star Wars Trilogy	20. September
Backyard Basketball	22. September
Lizzie McGuire 2	22. September
Shaman King	27. September
Shark Tale	27. September
A Sound of Thunder	28. September
Bubble Bobble	28. September
Lego Knights Kingdom	4. Oktober
Mario Pinball	4. Oktober
Metal Slug Advance	4. Oktober
Hot Wheels Stunt Track	5. Oktober
That's so Raven	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober

Erscheint demnächst

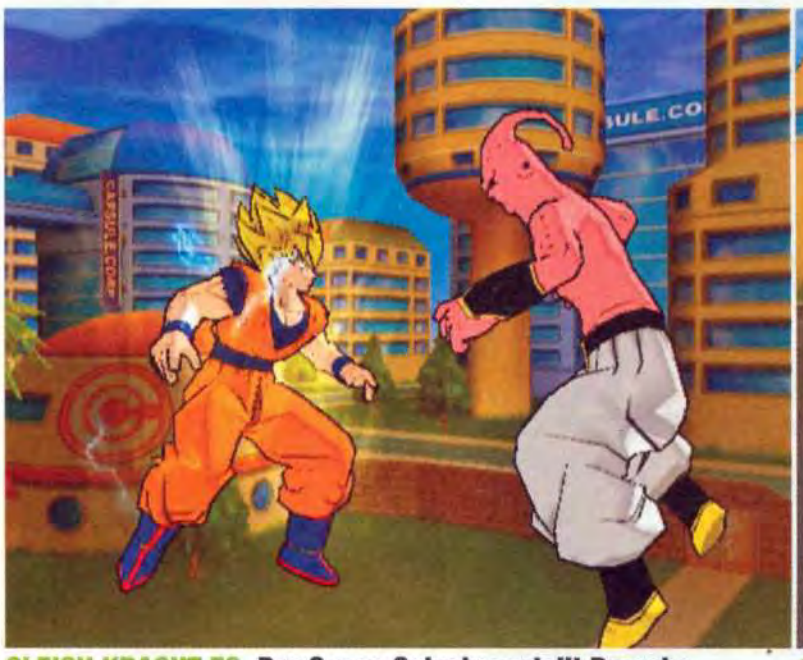
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Rugrats: All grown up	12. Oktober
WWE Survivor Series	12. Oktober
Kirby & the Amazing Mirror	18. Oktober
Mega Man Zero 3	18. Oktober
Shrek 2: Part 2	18. Oktober
Boktai 2	19. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
Tron 2.0	19. Oktober
Ice Nine	25. Oktober
The Incredibles	25. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	26. Oktober
Yu-Gi-Oh: Destiny Board	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober
Lemony Snicket	1. November
Polar Express	1. November
Cabela's Big Game Hunter 2005	2. November
Duel Masters	2. November
Lord of the Rings: The Third Age	2. November
The Urbz: Sims in the City	9. November
Harvest Moon: Mineral Town	14. November

Dragon Ball Z: Budokai 2

BEAT 'EM UP **Anime-Fans bekommen Nachschub.**

Dragon Ball Z ist eine der beliebtesten Anime-Serien – und das auf der ganzen Welt, wohlgemerkt. Selbst in der Videospielbranche kennt man sie. Für den GameCube soll nun Ende des Jahres eine Umsetzung des PS2-Titels *Dragon Ball Z: Budokai 2* erscheinen. Die handfeste Keilerei ist zwar nur schwer als ernsthafte Konkurrenz für *Soul Calibur 2* zu bezeichnen, wird aber gerade für Fans der Serie enorm viel Inhalt und somit auch Vergnügen bieten. 34 Charaktere aus dem gesamten *Dragon Ball Z*-Universum, die mit der Cel-Shading-Technik dargestellt werden, stellen das stattliche Kämpferfeld dar. Neben den Standard-Modi wie Versus, Tournament und Training werden sämtliche Features der Serien Einzug in die GameCube-Umsetzung halten. **(uc)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.com
Termin: 28. Dezember (USA)



GLEICH KRACHT ES **Der Super-Saiyajn verteilt Dresche.**

VORBEREITUNG **Son Goku ist startklar.**

Baten Kaitos

ROLLENSPIEL **Die Welt ist ein Kartenspiel.**

In dem Titel stellen ganz besondere Karten, die so genannten Magnus-Karten, in vielerlei Hinsicht einen zentralen Punkt dar. Magnus ist die Kurzform für Magna Essence, was wiederum die ursprüngliche Energie ist, aus der alles in der Welt von Baten Kaitos besteht – Waffen, Items oder sogar magische Sprüche. Dadurch kann alles, was man im Laufe des Spiels findet, auf diesen Karten deponiert werden. Während der Kämpfe kommt ein rundenbasierendes System zum Tragen, in dem man auf Karten gebannte Monster oder Waffen benutzt. Die Geschichte ist ebenso Fantasy-angehaucht wie das gesamte Setting des Titels. Wir sind schon jetzt sehr gespannt darauf, wann *Baten Kaitos* seinen Weg nach Europa findet. **(uc)**

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com
Termin: 16. November (USA)

VERSAMMLUNG **Euch werden nicht nur abwechslungsreiche Umgebungen, sondern auch Figuren präsentiert.**

KAMPFHANDLUNG **Das Kartendeck entscheidet über Sieg oder Niederlage.**

FORSCHERDRANG **Im Laufe des Spiels bekommt man sonderbare Schauplätze zu Gesicht.**

HARDWARE

Die besten GameCube-Controller

Wer nicht gerne allein vor der Konsole hockt, braucht Mitspieler – und die natürlich einen Controller. Wir stellen euch **die besten Geräte** vor.

1. PLATZ
GameCube Controller

Hersteller:	Nintendo
Preis:	Ca.€ 35,-

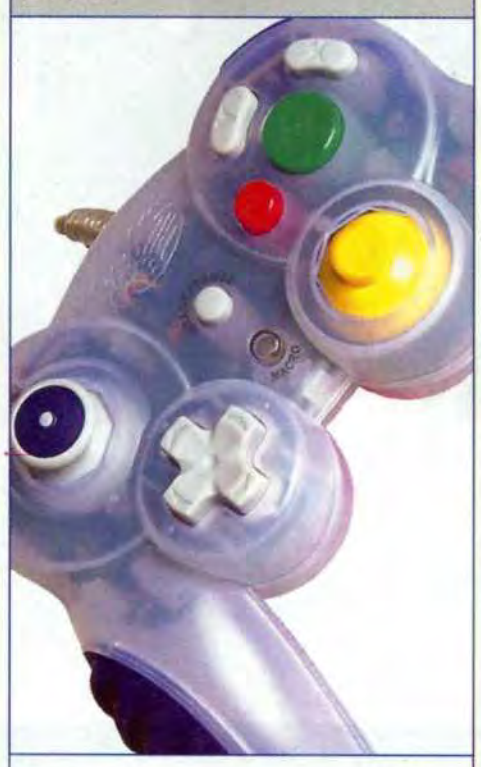
Pro: **Liegt hervorragend in der Hand, ausgezeichnete Verarbeitung, präziser Analogstick und guter Widerstand der Knöpfe**

Kontra: Keine Extras, für große Hände zu kleines Digital-Kreuz, im Vergleich sehr teuer

Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Super
Gesamtwertung:	**Super**

Fazit: Die Controller-Referenz kommt nach wie vor von Nintendo selbst: Einen besseren Controller als den GameCube Controller gibt es nicht. Das Gerät liegt sehr gut in der Hand, ist erstklassig verarbeitet und hat eine überdurchschnittlich hohe Lebendauer. Das hat auch seinen Preis – stolze 35 Euro kostet der Controller aktuell. Einen Makel hat er allerdings, Spieler mit großen Händen haben Probleme.

2. PLATZ
MicroCON



Hersteller:	Mad Catz
Preis:	Ca.€ 20,-

Pro: **Gummierte Seiten, kleines Format und sehr langes Kabel (2,5 m)**

Kontra: Liegt nicht so gut in der Hand wie der Original-Controller.

Design:	Sehr gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Sehr gut
Gesamtwertung:	**Sehr gut**

Fazit: Bei dem MicroCON liegen die Knöpfe und Tasten wesentlich näher beieinander als bei Nintendos Original-Controller. Die Außenseiten der Griffe sind mit einer praktischen Gummischicht überzogen – diese bietet guten Halt im Spiel. Die Verarbeitung des MicroCON ist erstklassig, das Kabel mit 2,5 Metern mehr als ausreichend lang und die Analogsticks sind präzise verarbeitet.

3. PLATZ
Airflo Controller

Hersteller:	Jeruel Gamewear
Preis:	Ca.€ 28,-

Pro: **Gute Verarbeitung, regelbare Fingerlüftung**

Kontra: Sehr laut im Betrieb

Design:	Gut
Verarbeitung:	Sehr gut
Handhabung:	Sehr gut
Gesamtwertung:	**Sehr gut**

Fazit: Dieser Import-Controller kühlt eure Hände durch einen kleinen Lüfter und diverse Öffnungen – darin sorgt nämlich ein Mini-Ventilator für einen angenehmen Luftzug. Die Verarbeitung ist überraschend gut und die Analogsticks arbeiten präzise und zuverlässig. Das Digi-Kreuz ist etwas größer als das des Nintendo-Originals, die Feuertasten und auch die Trigger an der Controller-Front sind ebenfalls exzellent verarbeitet.

MARKTÜBERSICHT CONTROLLER (NACH GESAMTWERTUNG SORTIERT):

Artikelbezeichnung	Hersteller	Preis	Gesamtwertung
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Airflo Controller	Jeruel Gamewear	Ca. € 28,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben Interactive	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
CubiCON Pad	Mad Catz	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
CubePad Advance	Speedlink	Ca. € 40,-	Sehr gut
Firestorm Powershock Controller	Thrustmaster	Ca. € 23,-	Sehr gut
Rumble Controller	Maxtronik	Ca. € 18,-	Gut
GC Pro Pad	Logic 3	Ca. € 20,-	Gut
GameCube Controller	Saitek	Ca. € 30,-	Gut
Cyclone	Hama	Ca. € 26,-	Gut
Superpad (2. Auflage)	Interact	Ca. € 30,-	Gut
MicroCON Pad	Mad Catz	Ca. € 25,-	Gut
GTV90	Saitek	Ca. € 15,-	Gut
Advanced Controller	Joytech	Ca. € 20,-	OK
Controller GC-100	Hama	Ca. € 12,-	OK
Analog Gamepad	Thrustmaster	Ca. € 20,-	OK
Cubix Controller	Hama	Ca. € 30,-	OK

Logic3 GameCube Gamepad

CONTROLLER **Die sparsame Alternative zu Nintendos Original-Controller.**

Die britischen Controller-Spezialisten von Logic3 bringen in diesen Tagen einen neuen Controller für den GameCube in den Handel. Das GameCube Gamepad ist halbtransparent, sodass ihr die Platinen im Gerät erkennen könnt – das sieht ganz cool aus. Davon abgesehen besitzt das Gamepad ein knapp zwei Meter langes Anschlusskabel. Das reicht zwar aus, allerdings bieten einige andere Controller ein längeres Kabel. Die Feuertasten arbeiten präzise und haben einen spürbaren Druckpunkt, sodass man sofort merkt, dass eine Taste gedrückt wurde. Auch die beiden Trigger für die Zeigefinger arbeiten sehr genau und fühlen sich fast an wie das Original von Nintendo. Nicht Original ist allerdings die eingebaute zweite Z-Taste, die praktischerweise auf gleicher Höhe an der linken Controllerseite verbaut wurde. Diese braucht man aber in der Praxis kaum.

PRAKTISCH

Der Clou für Prügelspiele ist die zusätzliche Dauerfeuerfunktion, die für die meisten Spiele anderer Genres kaum Sinn macht – immerhin gibt es dafür einen Pluspunkt in der Ausstattungswertung. Fazit: Für sparsame Spieler ist das GameCube Gamepad von Logic 3 eine sehr günstige und empfehlenswerte Alternative zum doch recht teuren Nintendo-Controller (ca. 35 Euro, www.amazon.de). **(bh)**

TEST

LOGIC3 GC GAMEPAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis	Ca. € 9,-
Leistung	Sehr gut

- ⊕ Schickes halbtransparentes Design
- ⊕ Zwei Z-Tasten
- ⊕ Dauerfeuer-Funktion
- ⊖ Etwas zu kurzes Kabel

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

Viel zu gewinnen!

In Zusammenarbeit mit Bigben Interactive und Logic3 verlosen wir in diesem Monat eine Menge Zubehör. Um teilzunehmen, schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „nzone 3" an die 82 098. Viel Erfolg!

FOLGENDES GIBT ES GEWINNEN:

5x Akku inkl. Deckel (GBA SP)
2x GameCube Memory Card (16 MB)
3x GBA-SP-Pack 1
3x Soft-Touch-Controller für GameCube
2x GBA-Lichtlupe
1x Extension-Cable (GC)
1x Ultimate Cheats *Final Fantasy: Crystal Chronicles*
1x Ultimate Cheats *Splinter Cell* (GC)

D: 82 098 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil: € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.
Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 3
Dr.-Mack-Str.-77, 90762 Fürth

bigben interactive

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 3. November 2004.

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 20,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

Geschichtsfaktor

Hallo N-ZONE!
Ich habe einen GameCube und einen Game Boy Color. Ich finde, dass Nintendo mal richtig ranklotzen sollte mit neuen und guten Spielen. Mich stört, dass Nintendo immer wieder die gleiche Story einsetzt. Bei *Mario* wird in jeder Auflage nur die Grafik verbessert und die dämlichen Hüpfeinlagen werden noch schwieriger. Bei *Zelda* kann ich das nicht genau beurteilen, weil ich noch nie *Zelda* gezockt habe. Aber schaut doch mal, was auf dem GameCube rauskommt. *Paper Mario 2*, *Zelda*, *Mario Tennis*, *Mario Golf*, *Mario Kart* – all diese Spiele gab es schon einmal. Beim Game Boy Advance sieht es auch nicht anders aus. Da kommt die 95. Version der *Pokémon*.
MfG !

CHRISTIAN

Hi Fabian,
du hast meiner Meinung nach nur zum Teil Recht. Es stimmt ja, dass die Story in einigen Spielen nicht gerade prickelnd ist. Zum Beispiel die aus *Nightfire*, da läuft man ja nur durch die Gegend, bringt arme Schweine um die Ecke und fotografiert irgendwelche Jetpack-Prototypen. Es geht leider auch genau in die andere Richtung, denn so eine wirre Story, wie sie zum Beispiel *Metal Gear Solid 2* bietet, sieht man nur selten. Zum Glück gibt es aber auch hervorragende Ausnahmen wie *Resident Evil 1*, *Prince of Persia* oder *Splinter Cell*. Aber dennoch, bei bekannten Nintendo-Titeln wie *Mario* oder *Zelda* ist es doch Tradition, dass der sympathische Klempner Bowser auf den Kopf springt und Peach rettet. Oder dass Link Ganon besiegt und Zelda rettet. Es muss auch gar nicht anders sein, denn so wie ich Nintendos Fangemeinde kenne, würden sie wieder einen riesigen Aufstand machen, so wie sie es auch getan haben, als *The Wind Waker* in Cel-Shading-Grafik war.

DOMINIC AUS HORREM

Hallöle,
Spiele wie *Super Mario* haben tatsächlich einen geringen Story-Wert. Aber wenn ich mir ein *Mario*-Spiel kaufe, dann erwarte ich auch keine gute und flüssige Story. Ich möchte vielmehr ein Spiel, das einen hohen Wiederspielwert hat. Wenn das Spiel wirklich einen guten Wiederspielwert hat, dann kennt man die Story nach dem ersten Durchspielen ja eh. Aber es ist ja nicht so, dass die Mehrheit der Spiele aus dem Hause Nintendo an einem großen Storymangel leiden. Ich sage nur *Zelda*. Obwohl die Grundbasis der Story eigentlich immer dieselbe ist (Link rettet Zelda und verbannt Ganondorf zum x-ten mal was weiß ich wohin), gibt es von Spiel zu Spiel immer wieder andere und neue Storywendungen – oft sogar unerwartet. Und das ist neben dem allgemeinen Spielprinzip der Grund, warum ich *Zelda* immer wieder spielen könnte.

TOBIAS

Hallo Fabian,
Ich finde, dass du im Großen und Ganzen Recht hast. Wenn Nintendo bei Spielen wie z. B. *Mario* und *Pokémon* in Zukunft nicht mehr Abwechslung einbringt, werden diese Spiele in ein paar Jahren bestimmt keine guten Verkaufszahlen schreiben. Bei Nintendo hapert es auch an den Charakteren. Einst waren da Mario, Luigi, Bowser usw. Und was macht Nintendo? Sie bringen von den Charakteren Babys (Baby Mario, Baby Luigi) und Bowser bekam einen Junior. Da merkt man, dass es bei Nintendo an Ideen mangelt. Jedoch muss man auch sagen, wie du schon in der Kolumne berichtet hast, dass es auch sagenhafte Spiele wie *Eternal Darkness*, *Resident Evil* oder *Splinter Cell* gibt, welche eine extrem fesselnde Story bieten. Leider sollte es davon einige Spiele mehr geben, darum hoffe ich, dass Nintendo in Zukunft mehr Ideen/Abwechslung bietet. Im Notfall haben wir sonst ja bald den DS :-)
Mit freundlichen Grüßen

EMANUEL OEHRI, LIECHTENSTEIN

Sprachlos

Hollerö N-ZONE-Team,
Link darf nicht sprechen! Das passt nicht! Link hat das Image des coolen, schweigsamen Helden, nicht das des unaufhörlichen Schwachsinns labernden Fox McCloud (wie in *Starfox Adventures*). Sprachausgabe macht bei vielen Spielen Sinn, aber bei *Zelda* nicht. Link redet nicht, er hat nicht einmal Textboxen, in denen er was sagt. Lediglich bei den Ja/Nein-Fragen nickt er oder schüttelt den Kopf. Dieses Schweigen trägt mindestens genauso viel zur Atmosphäre bei wie eine Sprachausgabe.

SINAN ÖZER

„Das Schweigen von Link trägt viel zur Atmosphäre von Zelda bei!“

Sehr geehrter Herr Sluga,
ich möchte mich an dieser Stelle zum Thema der Kolumne der N-Zone 10/04 äußern. Ich bin nämlich nicht mit Ihnen einer Meinung, was die Sprachausgabe in Nin-

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluß zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „NZ LB deine Meinung dein Wohnort“ (Beispiel: „NZ LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“) an folgende Nummern:

D: 82 098*

*0,49€/SMS, Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12/SMS

METAL GEAR SOLID The Twin Snakes bietet eine gute Geschichte.

tendo-Spielen anbelangt, sondern halte die Idee einer Stimme für Link für totalen Schwachsinn. Ich gebe Miyamoto Recht und zwar aus folgendem Grund: Wenn ein Spiel auf den Markt kommt, welches über zuvor absolut unbekannte Charaktere verfügt, so ist die Verwendung von Sprachausgabe sicher keine schlechte Idee, solange sie nicht peinlich wirkt. Falls aber (wie im Falle der *Zelda*-Reihe), wohl bekannte Charaktere vorliegen, welche zuvor nie über eine Sprachausgabe verfügten, zerstört eben diese die Möglichkeit, eine Verbindung zwischen dem „neuen" und dem „alten Link" herzustellen. Was ich damit sagen will, ist: Es würde durch die Sprachausgabe eine neue Figur entstehen, bei der es sich nicht um Link handelt. Deshalb bin ich gegen eine Sprachausgabe.

JOHANNES POOST

DS-Ideen

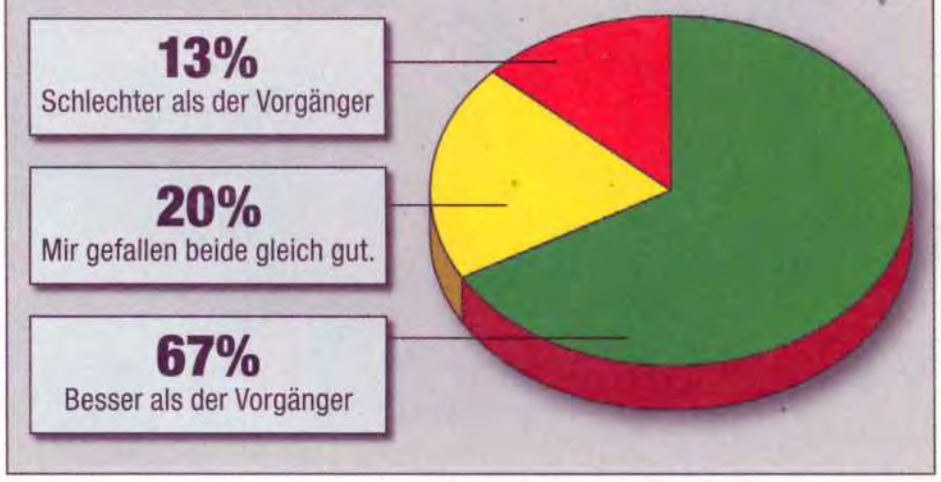
Hallo liebes N-Zone-Team,
Wie ich in eurer neuesten Ausgabe gelesen hab, hättet ihr gerne ein paar Ideen zur Nutzung der neuen Features des DS. Hier sind ein paar von mir für *The Legend of Zelda*. Bei der ersten Möglichkeit handelt es sich um ein normales *Zelda*-Game in schickem 3D auf dem oberen Screen. Man bewegt sich auf dem Digital Pad, Items legt man auf A, B, X oder Y. Mit L fokussiert man sich auf einen Gegner. Auf dem Touchscreen ist nur ein Hintergrund zu sehen, wie z. B. ein altes Blatt Papier. Darauf ist unten rechts ein Icon angebracht, zum Ducken/Schild halten. Die eigentliche Kampfaktion geschieht auf dem Touchscreen, indem man quasi die Bewegung des Schwertes malt. Ein Querstrich könnte so einen waagerechten Schwerthieb darstellen. Ein Strich von oben nach unten kommt einem Schwerthieb von oben nach unten gleich. Möchte man blocken, muss man einfach auf das Schild klicken. Als zweite Möglichkeit könnte man ein *Zelda*-Spiel kreieren, das auf zwei Epochen (Vergangenheit/Gegenwart) basiert. Auf beiden Bildschirmen ist dann ein identisches Gebiet dargestellt, nur eben in den unterschiedlichen Zeitepochen. Auf dem oberen Schirm befindet sich beispielsweise ein Dorf in heilem Zustand, auf dem unteren ist es komplett zerstört und brennt. Link muss nun zwischen den Epochen hin und her reisen.

DOMINIC RÖDEL (SPOT2)

N-ZONE UMFRAGE AUF WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung!

Wir wollten von euch wissen, wie euch *Spider-Man 2* im Vergleich zum Vorgänger gefällt.



N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Donkey Konga.

KaiGo — **Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.04.04
Datum: 12.08.04 13:11

Ich auf jeden fall ich warte ein halbes Jahr Schon drauf!!!!
geändert am 12.08.2004 um 13:12 Uhr von KaiGo

sobbbbe — **AW: Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 06.01.03
Datum: 12.08.04 13:28

Zitat: (Original von GCN_Aba am 12.08.2004 13:25)
Zitat: (Original von KaiGo am 12.08.2004 13:11)
Ich auf jeden fall ich warte ein halbes Jahr Schon drauf!!!!

Ich hol's mir auch, aber nur wenn die BONGO TROMMELN wie in der JAP-Version gleich mitgeliefert werden und der Preis dafür angemessen is (60-80€)

Also ich kanns auch noch kaum abwarten! Und dann noch Donkey Kongs Jungle Beat Das wird bestimmt geil!

http://my.ign.com/my/sb?a...
....."stolzsei"

Maniac_X — **AW: Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 07.02.03
Datum: 16.08.04 18:50

also ich denke ich werd es mir auch kaufen. ist sicher voll cool, hab schon vids und so gesehen. auch ma bei giga. diese vorstellung war so lustig ^^ die hatten bananenhüte und so angezogen ^^ nur leider dauert dat noch so lange. in jap haben sie ja schon den nachfolger angekündigt.

maniac

Tyrant — **AW: Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 08.08.03
Datum: 16.08.04 19:02

Ich holt mir des game auf jeden fall! Solche spiele sollten viel häufiger erscheinen. Aber das werden sie in zukunft vielleicht auch... wenn Nintendo schon einen Nachfolger im Stübchen hat

MESS WITH THE BEST, DIE LIKE THE REST!!

Mingo — **AW: Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲
Anmeldedatum: 23.02.04
Datum: 16.08.04 20:26

Ich werde es mir wahrscheinlich kaufen. Ist doch lustig auf diesem Trommel-Controller zu spielen oder nicht? Im Multiplayer ist es sicher auch genial, zu mal man nur einen Trommel-Controller benötigt und der andere einfach in die Hände klatschen kann. Donkey Kong Jungle Beat spricht mich aber eher nicht so an. Mir sind "gewöhnliche" Jump'n run's lieber.
Weiß eigentlich jemand, wie viel Donkey Konga kosten wird?

Ich kann dir nicht versprechen, ob ich es versuche, aber ich versuche es zu versuchen

Diddy — **AW: Wer wirt sich Donkey Konga kaufen!!!**

Rang: ▲

Zitat: (Original von Simpsonking am 12.08.2004 14:47)

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch Tipps zu Spielen.

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Acclaim/Shin'en:

Ihr wolltet schon immer mit dem Schreiber unseres Biene-Maja-Tagebuchs reden? Kein Problem. Am Mittwoch den 22. Oktober stehen euch Peter Weiß, der Producer von *Die Biene Maja – Süßes Gold*, sowie Bernhard Wodok, der Tool Programmer von Shin'en, zur Verfügung. Schaut einfach gegen 14 Uhr einmal auf www.n-zone.de vorbei und stellt all eure Fragen. So erhaltet ihr direkt einen Einblick in die Entstehung eines Spiels.

Redaktions-Chat:

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 11. Oktober um 14:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leserfragen, N-ZONE antwortet!

N-ZONE-Ausbildung

Hallo,
da ich mich sehr dafür interessiere, bei der N-ZONE zu arbeiten, möchte ich gerne wissen, welche Voraussetzungen für die Arbeit bei Ihnen bestehen. Wie z. B. welche Ausbildung benötige ich? Benötige ich Abitur für diese Arbeit? Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen.
Mit freundlichen Grüßen

MARTIN

N-ZONE Da wir sehr viele Anfragen dieser Art bekommen, beantworten wir diese Fragen gerne noch einmal. Zunächst einmal ist ein abgeschlossenes Abitur und ein anschließendes Studium mit Sicherheit sehr förderlich für unseren Job, wenn auch nicht zwingende Voraussetzung. Sehr wichtig ist vor allem, dass man schon früh anfangen sollte zu schreiben. Das fängt in der Schule bei der Schülerzeitung an. Darüber hinaus sollte man zahlreiche Praktika im journalistischen Bereich absolvieren – wie zum Beispiel bei Tageszeitungen oder Radiosendern. Ziel sollte es sein, ein Volontariat (die Ausbildung zum Redakteur) zu ergattern. Wichtig ist auch, dass man sich nach Rückschlägen nicht entmutigen lassen sollte. Wenn man etwas erreichen möchte, dann schafft man das auch. Man muss vielleicht nur etwas mehr dafür tun. Außerdem sollte man Einsatzbereitschaft zeigen, in der Lage sein, selbstständig zu arbeiten, Überstunden in Kauf nehmen und natürlich eine flotte und sichere Schreibe haben. Wenn man bei einem Videospielmagazin arbeiten möchte, sollte man idealerweise auch ein leidenschaftlicher Zocker sein. Auf absehbare Zeit sind bei uns allerdings alle Stellen besetzt.

Pikmin 3?

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe hier ein paar Fragen an euch, die mich wirklich interessieren.
1. Ich hoffe, dass es bald mal wieder ein *Donkey Kong*-Jump&Run im Stil des Nintendo-64-Spiels geben wird. Wisst ihr etwas darüber?
2. Könnt ihr mir sagen, ob es einen dritten Teil zu *Pikmin* geben wird?
3. Mich würde interessieren, ob es einen Nachfolger zu *Mario Kart: Double Dash!!* geben wird.
4. Warum denkt Nintendo, dass es besser ist, *Mario Tennis* erst ein Jahr später in Europa zu veröffentlichen?
5. Glaubt ihr, dass das neue *Zelda* für den GameCube das erste 100%-Spiel werden wird?
Das war's von mir.

JOSEF LOESER

N-ZONE 1. Nintendo hat offiziell bislang keinen echten Jump&Run-Nachfolger zu *Donkey Kong 64* angekündigt. Zunächst einmal möchte man uns mit dem Musik-Spiel *Donkey Konga* (erscheint am 15.10.2004) und dem äußerst innovativen *Donkey Kong Jungle Beat* (erscheint 2005) verwöhnen. Bei *Donkey Kong Jungle Beat* handelt es sich zudem um ein Jump & Run, das aber mit den aus *Donkey Konga* bekannten Trommeln gesteuert wird. Und das funktioniert überraschend gut und macht jede Menge Spaß. Einen echten 3D-Jump&Run-Nachfolger wird es aber mit Sicherheit auch irgendwann einmal wieder geben.
2. Ab dem 8. Oktober ist *Pikmin 2* erst einmal erhältlich. Da wird sich Nintendo hüten, den Verkauf zu bremsen, indem man bereits einen Nachfolger ankündigt. Allerdings gehen wir sehr davon aus, dass es Nintendo sich nicht nehmen lassen wird, eine so erfolgreiche Serie wie *Pikmin* einschlafen zu lassen.
3. Auch hier werden wir mit Sicherheit einen Nachfolger sehen, wahrscheinlich aber nicht mehr auf dem GameCube. Angekündigt ist bislang aber lediglich eine Nintendo-DS-Version.
4. Nintendo hat noch gar keinen Termin für Europa für *Mario Tennis* bekannt gegeben. Da der Titel aber nicht auf der Terminliste für dieses Jahr steht, gehen wir davon aus, dass *Mario Tennis* erst 2005 erscheint. Bei *Mario Golf: Toadstool Tour* hat Nintendo die Veröffentlichung auch hinausgezögert, wahrscheinlich um eventuell Software-Löcher zu stopfen.
5. Nein. Ein 100%-Spiel wird es nicht geben. Ein perfektes Spiel gibt es einfach nicht. Aber wir wären auch sehr zufrieden, wenn der Titel genauso gut wie *Ocarina of Time* oder *Wind Waker* würde .-)

Metal Gear

Hi N-ZONE!
Ich frage mich, ob ein neues *Metal Gear* für den GameCube in Arbeit ist, weil *The Twin Snakes* dermaßen genial war. Allein wegen *MGS 2* oder *3* will ich mir keine PS2 kaufen.

MICHAEL

N-ZONE Es tut uns sehr Leid, deine Hoffnungen zerstören zu müssen. Leider ist derzeit kein weiterer *Metal Gear Solid*-Teil für den GameCube geplant. Vielleicht können wir ja auf einen Teil für den Nintendo DS hoffen, auch wenn Konami für Nintendos neues Handheld kein *Metal Gear*-Spiel angekündigt hat.

Echte Freunde

Hi N-ZONE!
Ich bin ein treuer Leser und euer Magazin ist echt super.
1. Kommt das Spiel zu der Animeserie *Gundam Wing* auch in Deutschland raus und wenn ja, wann?
2. Wieso hat *Harvest Moon* schlechter abgeschnitten als *Die Sims*? Mein Freund hat nämlich *Die Sims*

PIKMIN 3 Wird die Serie fortgesetzt?

MARIO TENNIS In Japan erscheint der Titel schon im Oktober. Wir müssen noch warten.

und seitdem ich ihm *Harvest Moon* ausgeliehen habe, habe ich es nicht wiedergesehen.

TOBIAS

N-ZONE 1. Nein, leider gibt es diesbezüglich momentan keine Pläne.
2. *Die Sims* bieten einfach ein etwas ausgereifteres Spielkonzept und der Einstieg ins Spiel ist wesentlich einfacher. Allerdings solltest du vielleicht mal ein ernstes Wort mit deinem Freund reden, wenn er deine Spiele nicht zurückbringt .-)

Mortal Kombat

Tach Leute,
also ich mache es mal kurz. Ich habe in letzter Zeit öfters im Internet gelesen, dass *Mortal Kombat: Deception* doch für den GameCube kommen soll. Wisst ihr darüber Genaueres?

MFG JENS

N-ZONE Um jetzt mal Klarheit in Sachen *Mortal Kombat: Deception* zu bringen: Midway entwickelt *Mortal Kombat: Deception* für PlayStation 2, Xbox und GameCube. Allerdings werden hierzulande nur die PlayStation-2- und Xbox-Fassung erscheinen. Der Grund dafür ist, dass Midway keine GameCube-Spiele mehr in Europa veröffentlicht. Beinharte *Mortal Kombat*-Fans werden wohl um einen Import der US-Fassung nicht umhinkommen.

Zweirad

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe mir kürzlich *True Crime* gekauft. Dann habe ich im Internet gelesen, dass es ein Motorrad geben soll. Auf anderen Seiten wurde dann wieder geschrieben, dass es die Entwickler weggelassen hätten. Was stimmt denn nun?

N-ZONE Die Entwickler hatten tatsächlich vor, Motorräder in *True Crime: Streets of L.A.* zu integrieren. Allerdings gestaltete sich dieses Vorhaben schwieriger als zunächst angenommen, weshalb man sich entschied, keine Motorräder in die Verkaufsversion einzubauen.

Diverses

Hallo N-ZONE!
Ich habe ein paar Fragen an euch.
1. Kommt *Pro Evolution Soccer* auch auf dem GameCube?
2. Wird die Steuerung bei *Resident Evil 4* besser als bei den Vorgängern?
3. Werdet ihr weitere Entwickler-Tagebücher machen? Ich finde die Idee nämlich absolut klasse!
4. Denkt ihr, der DS hat eine Chance gegen Sonys PSP?

MARTIN

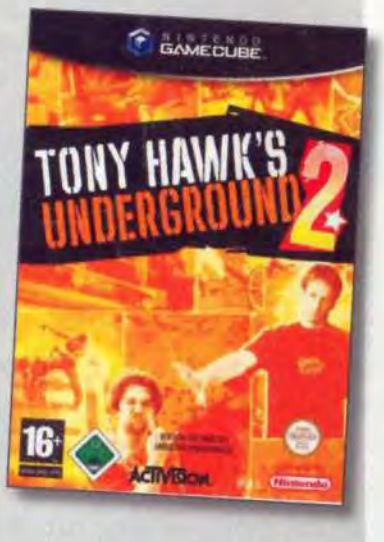
N-ZONE 1. Nein, momentan sieht es leider nicht danach aus.
2. Definitiv. Wer *Eternal Darkness* kennt, wird mit der Steuerung von *Resident Evil 4* sehr zufrieden sein. Endlich steuern sich die Charaktere nicht mehr wie Autos, sondern realistisch und direkt.
3. Wir arbeiten dran. In dieser Ausgabe eröffnen wir das Entwickler-Tagebuch zu *Resident Evil 4*. Wir hoffen, es gefällt euch.
4. Aber natürlich. Momentan spricht vieles für den DS. Und der mittlerweile bekannt gegebene Preis von 149,- Dollar (umgerechnet ungefähr 123,- Euro) ist ein absoluter Kampfpreis für die gebotene Leistung. Sony gab zudem bekannt, dass die PSP zu einem Preis zwischen 299,- und 349,- Euro hierzulande veröffentlicht werden soll. Das liegt deutlich über dem DS. Und der Preis ist ein entscheidender Faktor beim Kauf.

N-ZONE ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Second Sight* für den GameCube darf sich nun Pascal Egartner aus Lustenau freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Tony Hawk's Underground 2* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 20. Oktober 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.



COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 11/2004 präsentiert euch auf zehn Seiten das Highlights des Jahres: *Grand Theft Auto: San Andreas*. Darüber hinaus erwarten euch heiße Vorschauberichte zu *Mortal Kombat: Deception* und *Area 51*. Im Testteil stehen *Star Wars Battlefront*, *DTM Race Driver 2*, *Silent Hill 4* und *Resident Evil Outbreak* auf dem Prüfstand. Wer Probleme bei *Silent Hill 4* hat, dürfte sich über die Komplettlösung zu Konamis Horror-Schocker freuen. Jetzt im Handel.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

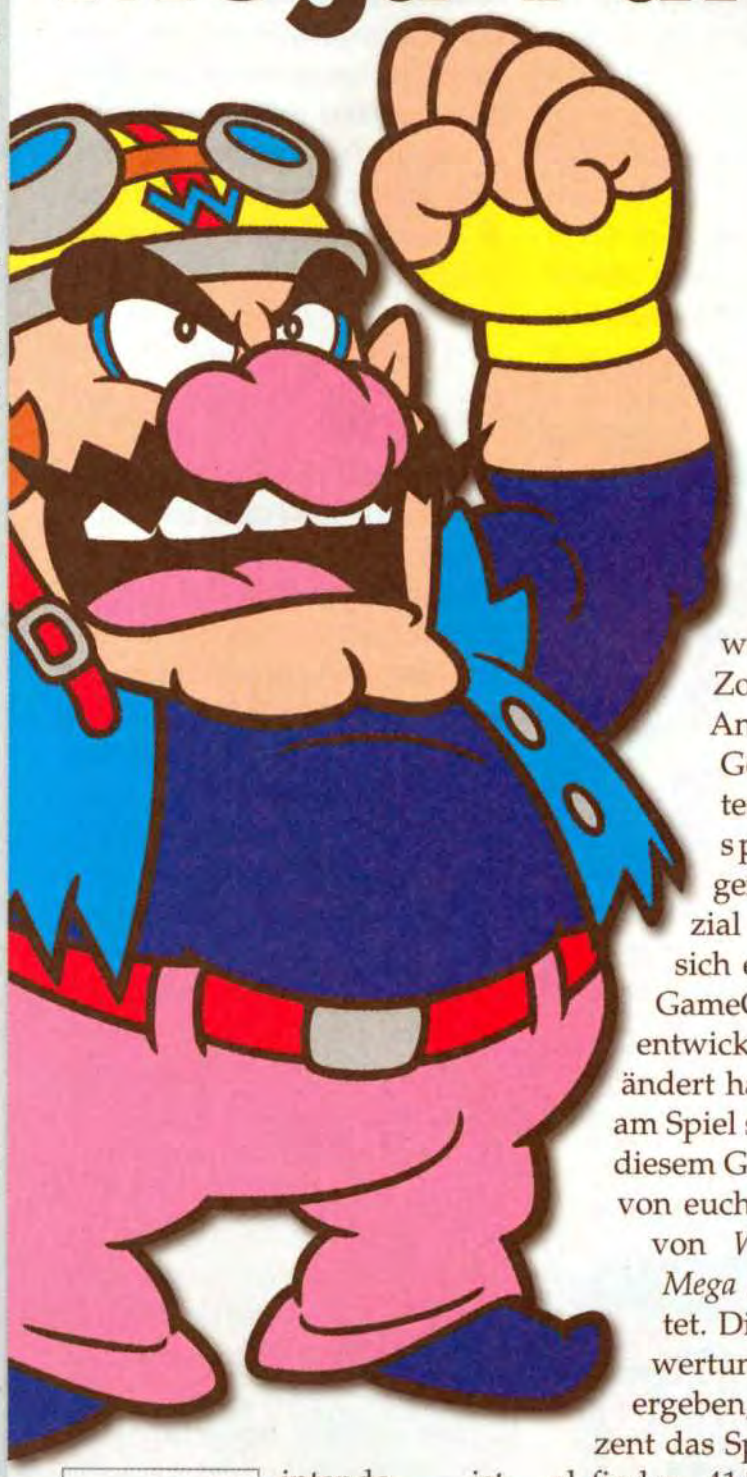
Auch die Kollegen der XBOX-ZONE lassen es mächtig krachen. In der Ausgabe 12/2004 erwarten euch im Vorschau-Teil die Titel *Stranger*, *Project: Snowblind* und *Area 51*. Im Testbereich beweisen *Fable*, *Silent Hill 4*, *Tony Hawk's Underground 2*, *FIFA Football 2005* und *Def Jam Fight for NY* ihre Klasse. Darüber hinaus erhaltet ihr eine umfangreiche Komplettlösung zu *Silent Hill 4*. Inklusive DVD mit Spielszenen aller Xbox-Highlights. Jetzt im Handel.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Wario Ware Inc. Mega Party Game$



Garantieren Nintendos Mega Party Games auch **immer noch Mega Party Spass?**

Nintendo ist DER Spieleherstel-ler, wenn es um Games mit der vollen Packung Spielspaß und Innovation geht. Das hat auch *Wario Ware Inc.: Minigame Mania* für den Game Boy Advance gezeigt. Knapp 200 teilweise total durchgeknallte Minispiele sorgten für reichlich Kurzweil unter mobilen Zockern. Da diese Ansammlung an Geschicklichkeitstests auch im Mehrspieler-Bereich genügend Potenzial besitzt, hat man sich entschieden, eine GameCube-Version zu entwickeln. Wirklich geändert hat sich allerdings am Spiel selbst nichts. Aus diesem Grund wollten wir von euch wissen, was ihr von *Wario Ware Inc.: Mega Party Game$* haltet. Die allgemeine Bewertung des Titels hat ergeben, dass 27,1 Prozent das Spiel einfach genial finden. 41,7 Prozent halten das GameCube-*Wario Ware* für eine Party ganz gut geeignet, aber nicht mehr. 16,7 Prozent sind da radikaler und betrachten es nur als einen simplen Aufguss der GBA-Version. 14,5 Prozent sehen für dessen Existenz überhaupt keine Berechtigung. In technischer Hinsicht ist *Wario Ware Inc.: Mega Party Game$* eher zweckmäßig als wirklich bahnbrechend. 15,4 Prozent aller Befragten halten die Grafik für allerhöchstens GBA-Niveau. 25,6 Prozent finden, dass sich die Entwickler etwas mehr Mühe hätten geben können. 15,4 Prozent finden die Grafik „ganz nett" – nicht mehr und nicht weniger. 43,6 Prozent sehen die offensichtliche Unterforderung des GameCube. Auf soundtechnischer Seite sagen 40 Prozent aller Befragten, dass die Hintergrundmusik durchaus zu einem Spiel wie *Wario Ware* passt. 25,7 Prozent sehen auch hier, dass der GameCube unterfordert wird. 34,3 Prozent finden, das Gedudel ist eine Zerreißprobe für die Nerven. Im Allgemeinen kann man also sagen, dass ihr zwar unsere Einschätzung teilt, aber den Nutzen eines Titels wie *Wario Ware Inc.: Mega Party Game$* doch anzweifelt. Mehr neue Ideen und eine bessere technische Umsetzung hättet ihr euch genauso gewünscht wie wir.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

WWE: Day of Reckoning

Wrestling in Reinkultur

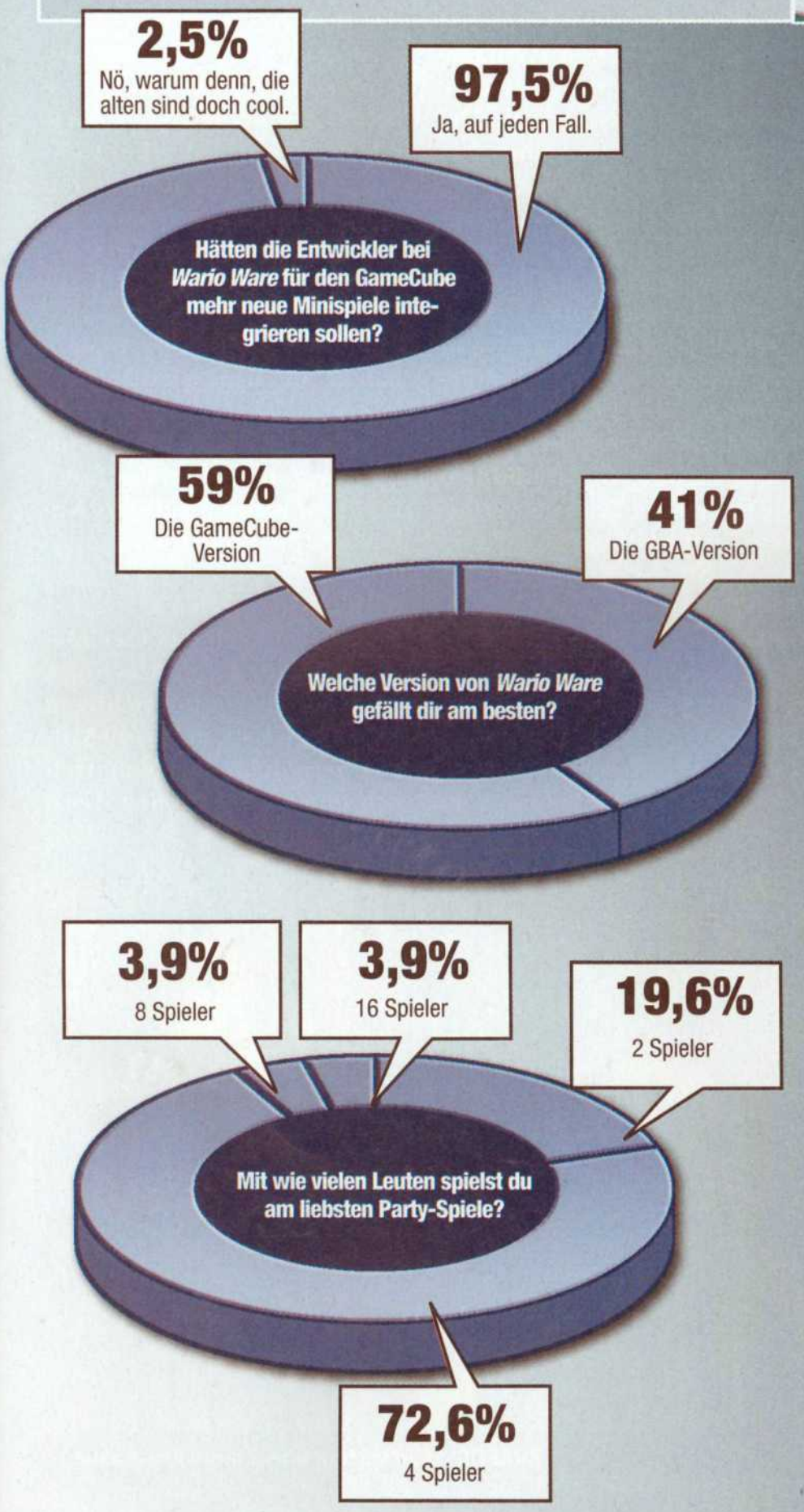
Die neueste Ringer-Episode von THQ knüpft endlich wieder an vergangene Qualitäten an.

Würdest du dir Wario Ware Inc.: Mega Party Game$ für den GameCube kaufen?

Der GameCube ist unter Freunden von Mehrspieler-Sessions sehr beliebt und hat mit *Wario Ware* einen neuen Partytitel dazu bekommen. Doch würdet ihr euch dieses Remake der GBA-Version auch kaufen? 4,6 Prozent sehen von einem Kauf ab, da sie schon in Besitz der GBA-Version sind. Völliges Desinteresse hält 41,9 Prozent davon ab, das Spiel zu kaufen. 9,3 Prozent bekunden zwar Interesse, haben sich bis jetzt aber noch nicht dafür entschieden, sich den Titel zuzulegen. 18,6 Prozent sehen das versteckte Party-Potenzial und würden sich *Wario Ware* für den GameCube kaufen. Für 25,6 Prozent ist der Preis das ausschlaggebende Kriterium bei der Kaufentscheidung.

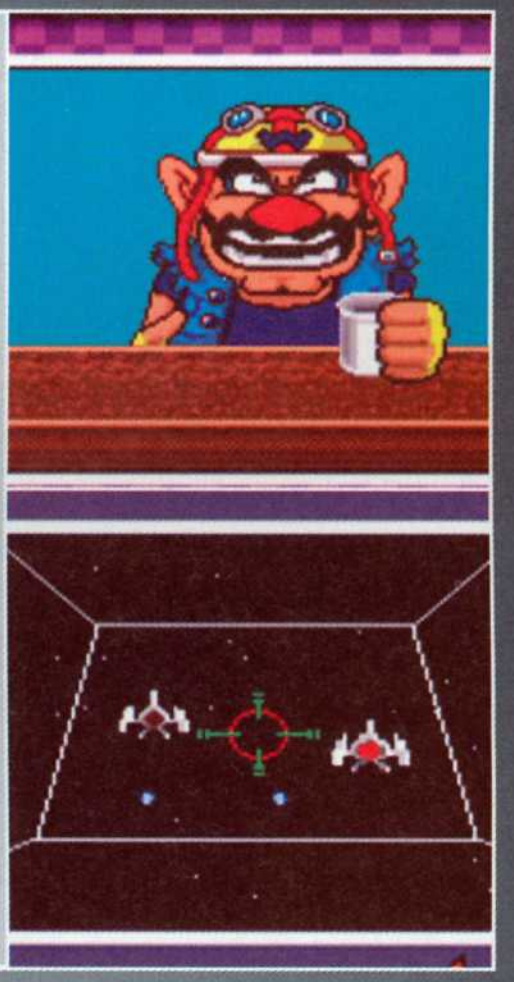
Würdest du Party-Spiele kaufen und damit auch Zocker-Parties veranstalten?

Das abendliche Zusammentreffen, um mit Freunden zu zocken, ist nach wie vor noch sehr beliebt. 43,8 Prozent sind genau dieser Meinung und halten das für einen Riesenspaß. 29,8 Prozent veranstalten nur gelegentlich eine Zocker-Session mit Kumpels. Verschwindend geringe 1,8 Prozent finden, dass Party-Spiele mittlerweile out sind. 5,3 Prozent nehmen diese Geselligkeit nur im Rahmen einer LAN-Party wahr. 19,3 Prozent sind der Auffassung, dass auf einer Party nicht gezockt werden sollte.



Die Minispiele bei Wario Ware Inc.: Mega Party Game$ sind zum größten Teil identisch mit denen der GBA-Version. Was hältst du davon?

Bei der Entwicklung des Titels hat es Nintendo mit Sicherheit nicht allzu schwer gehabt, da sie den größten Teil der Minispiele aus der GBA-Version recycelt haben. Wir haben in unserem Test bereits dazu Stellung bezogen. Doch wie sieht es bei euch aus? 42,4 Prozent können das Ganze nicht beurteilen, da sie die GBA-Version nicht haben. 18,2 Prozent sind knallhart und stempeln die Vorgehensweise von Nintendo als Geldmacherei ab. 39,4 Prozent gehen sogar so weit zu sagen, dass man sich das Spiel aufgrund dessen komplett hätte sparen können.



N-ZONE EURE MEINUNG

Welches Spiel auf dem GameCube ist für dich das beste Party-Spiel?

Bomberman Generations	1.6%
Mario Golf Toadstool Tour	1.6%
Mario Kart: Double Dash!!	34.4%
Mario Party 4	1.6%
Mario Party 5	6.6%
Micro Machines Explosion	3.3%
Super Money Ball 2	1.6%
Super Smash Bros. Melee	32.8%
TimeSplitters 2	3.3%
Wario Ware Inc.: Mega Party Game$	1.6%
WWE: Day of Reckoning	8.2%
XIII	3.3%
Tiger Woods PGA Tour 2004	0.0%

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Capcom bei der Entwicklung des Horror-Schockers Resident Evil 4.

Teil 1: Die Entstehung
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Grafik und Sound
Teil 4: Leveldesign
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Resident Evil 4

Teil 1: Die Entstehung

Hiroyuki Kobayashi, 33

Dieses Mal widmet sich unser Tagebuch der Entstehung des neuesten Horror-Spektakels aus dem Hause Capcom und in den kommenden Monaten wollen wir euch hinter die Kulissen von *Resident Evil 4* entführen.

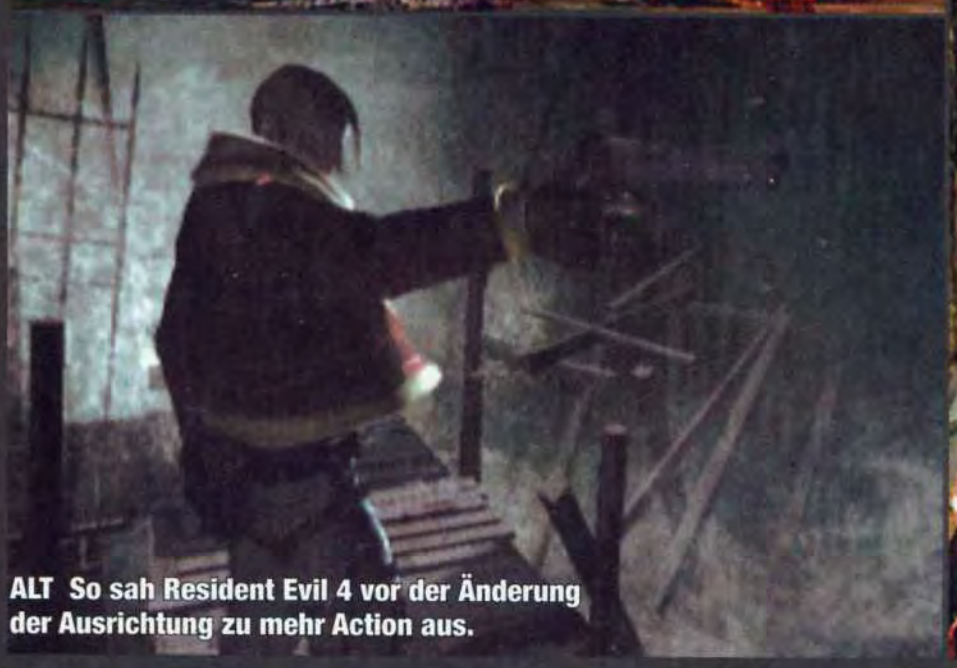
STARTSCHUSS 2001

Die ersten Arbeiten an *Resident Evil 4* haben bereits Ende 2001 begonnen. Die Teamgröße fluktuiert je nach Entwicklungsstand, derzeit arbeiten etwa 60 Mann an dem Titel. Doch bevor die Entwicklung von *Resident Evil 4* überhaupt starten konnte, musste erst einmal ein Konzept erstellt werden. Und das erfordert zahlreiche Arbeitsschritte, wie Hiroyuki Kobayashi, der Producer von *Resident Evil 4*, erzählt. „Bei jedem Capcom-Spiel muss das Konzept erst einmal vom Senior Management abgesegnet werden. Also entwickelten wir ein Design Document und einen frühen spielbaren Code, um die Entscheidungsträger zu überzeugen. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir auch bereits einen Entwicklungszeitplan erstellt, in dem festgelegt war, wann das Projekt wie weit fortgeschritten sein muss. Außerdem informierten wir unsere Vorgesetzten, welches Budget die Erstellung des Titels erfordert. Jetzt hofften wir auf grünes Licht!“, so Kobayashi. Da Kobayashi und sein Team bereits einen ersten lauffähigen Prototyp fertig gestellt hatten, konnten die Arbeiten an *Resident Evil 4* unverzüglich fortgesetzt werden, als die Verantwortlichen bei Capcom der Entwicklung des Titels zustimmten. Es arbeiten nun Programmierer, Grafiker, Level- und Sounddesigner sowie die weiteren an der Entwicklung des Spiels beteiligten Abteilungen gleichzeitig an dem Projekt, um den Zeitplan einzuhalten. „Da wir auch für einen Titel wie *Resident Evil 4* nur ein begrenztes Budget haben, aus dem wir schöpfen können, um das Spiel fertig zu stellen, haben wir auch nur eine begrenzte Zeit, das Spiel fertig zu stellen“, erklärt Kobayashi die Problematik.

MIKAMIS UHR

Wichtig ist auch das regelmäßige Abhalten von Meetings, um das Spiel in die richtigen Bahnen zu lenken. Bei 60 Mitarbeitern bräuchte man freilich einen sehr großen Tisch

HAURUCK Wen diese Dorfbewohner wohl befreien?


ALT So sah Resident Evil 4 vor der Änderung der Ausrichtung zu mehr Action aus.

KRÄFTIG Leon verfügt über starke Argumente.

und wahrscheinlich würde dennoch nicht jeder zu Wort kommen. Deshalb trifft sich Hiroyuki Kobayashi in regelmäßigen Abständen mit den Leitern der jeweiligen Arbeitsgruppen, um bestimmte Aspekte der Entwicklung zu besprechen. „Wenn es irgendwelche Probleme gibt, werden diese vorangestellt und so viele Ressourcen wie möglich freigestellt", erzählt Kobayashi. Als größte Herausforderung während der Entwicklung bezeichnet der Produzent allerdings die Entscheidung, als man das Konzept und das Design von *Resident Evil 4* komplett umstellte. „Es war nicht einfach, das Team bei Laune zu halten, nachdem wir die Richtung des Spiels so radikal verändert hatten", sagt Kobayashi. „Als die Entscheidung getroffen wurde, das Spiel actionlastiger zu gestalten, war die Stimmung im Team schon sehr gedrückt. Aber jetzt sind alle sehr glücklich, wie sich das Game entwickelt hat, und extrem motiviert und aufgeregt!", so Kobayashi weiter. Aber es gibt auch lustige Geschichten, die mit der Entstehung von *Resident Evil 4* zusammenhängen. „Eines Tages hat das Team einen Fake-Gegenstand namens ‚Mikamis Uhr' kreiert, um ihrem Director und seiner grenzenlosen Liebe für Uhren zu gedenken. Wir haben sogar eine Dummy-Uhr in der diesjährigen E3-Version eingesetzt. Wir werden Mikamis Uhr wohl aber wieder aus dem Spiel entfernen. Wir denken, dass Mikami wohl niemanden an seine Uhren lassen möchte!", erzählt Kobayashi schmunzelnd. Welche Anekdoten die Entwickler aber sonst noch so zu erzählen haben, verraten wir euch in der nächsten N-ZONE.

FABIAN SLUGA

INFO HIROYUKI KOBAYASHI

Ein normaler Tag

Hiroyuki Kobayashi erzählt von einem normalen Arbeitstag im Leben eines Produzenten.

„Ich stehe um sieben Uhr auf. Da mein Arbeitsweg etwa eine Stunde beträgt, bin ich etwa gegen 8:30 Uhr auf der Arbeit. Meinen eigentlichen Arbeitstag kann man nicht in einzelne Aspekte aufspalten, da er hauptsächlich aus der Erledigung von Papierkram und Meetings besteht. Eigentlich besteht mein Tag aus jeder Menge Meetings! Diese lassen sich in drei Kategorien unterteilen. Da gibt es die Meetings mit Mitgliedern aus dem Entwickler-Team, in denen wir verschiedene Aspekte des Spiels besprechen. Dann gibt es die Meetings mit den PR- und Marketing-Kollegen, bei denen wir besprechen, wie wir das Spiel vermarkten. Und ferner gibt es da noch die weiteren Geschäfts-Meetings, die quasi alles andere behandeln; das kann vom Beschaffen einer neuen 3D-Software bis zur Reparatur der Klimaanlage im Büro gehen. Ich komme dann irgendwann gegen Mitternacht nach Hause, wo ich endlich zu Abend essen kann. Anschließend schaue ich noch was fern und gehe um drei Uhr schlafen."

TAGEBUCH

SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Acclaim bei der Entwicklung des Game-Boy-Advance-Titels Biene Maja.

Teil 1: Lizenzen & Verträge
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Die Grafik
Teil 4: Leveldesign und Musik
Teil 5: Bugfixing und Produktion

Die Biene Maja – Süßes Gold

Teil 4: Leveldesign und Musik

In dieser Ausgabe befassen wir uns mit dem Leveldesign und der Musik. Beides sind wichtige Bestandteile eines Spiels, die leider oftmals vernachlässigt werden. Wir zeigen euch im Detail, wie ein Level aufgebaut ist, welche Technik sich dahinter verbirgt und wie wichtig die richtige Musik im Spiel ist.

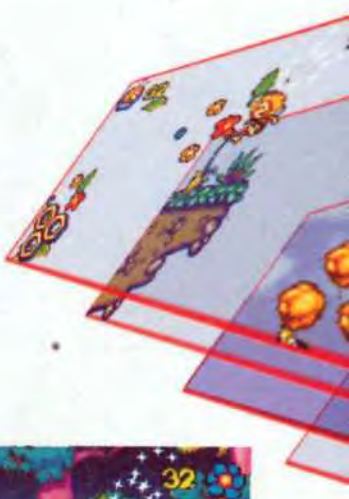
VORSICHT, BAUSTELLE!

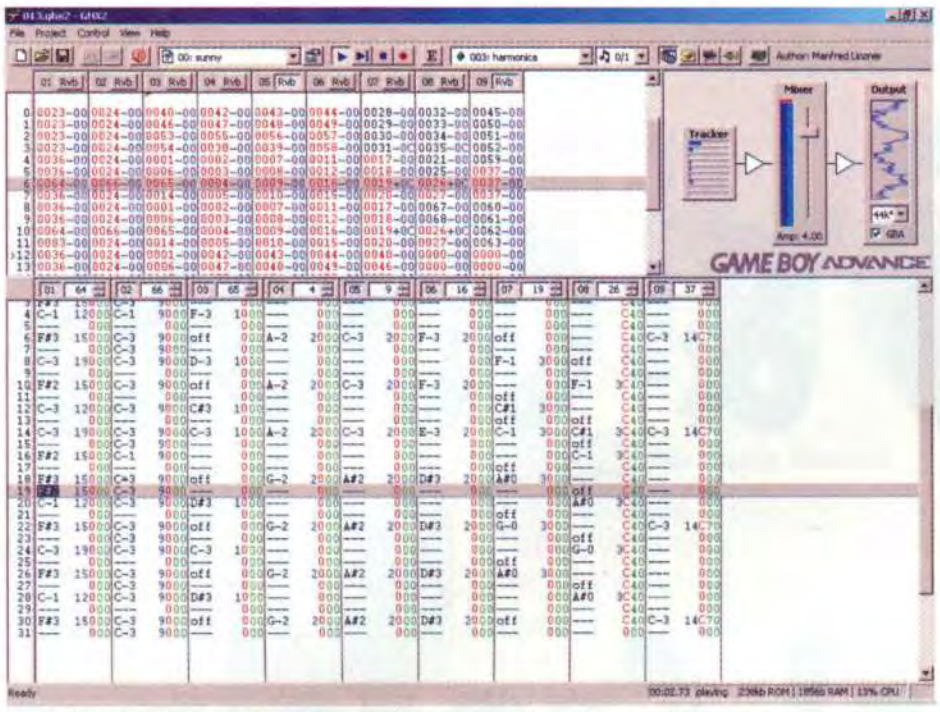
Für das Design der mehr als 60 Levels hat Bernhard Wodok von Shin'en einen speziellen Leveleditor namens „Mappu" programmiert. In *Biene Maja* besteht jeder Level aus bis zu sechs hintereinander liegenden Ebenen, in der Fachsprache auch Layer genannt (Illustration unten rechts). „Man kann sich das so vorstellen, als würden verschiedene Folien übereinander gelegt, die sich dann unterschiedlich schnell bewegen, um einen räumlichen Eindruck der Tiefe zu erzeugen", so Bernhard Wodok, Tool Programmer bei Shin'en. Die wichtigste Ebene ist der Walk Layer, wo sich das eigentliche Spielgeschehen abspielt. Darauf liegt der Objekt-Layer – sämtliche Spielfiguren sowie alle Items und die Punkteanzeige werden hier platziert. Ähnlich wie in einem Puzzle kann der Leveldesigner seinen Level mit diesen beiden Layern Stück für Stück erstellen und nach Belieben mit Gegnern oder anderen Objekten ausschmücken. Dabei muss er nicht mit kleinen 8x8-Pixel-Teilchen arbeiten (wie im letzten Tagebuch beschrieben), sondern kann aus bereits vorgefertigten Grafikelementen wie z. B. einem Felsvorsprung oder einem Maulwurfshügel auswählen, was die Arbeit nochmals stark beschleunigt. Dazu kommt der Effekt-Layer (Nebel, Schnee, Regen etc.), welcher nach Belieben vor oder hinter dem Walk Layer platziert werden kann – das geht ohne zusätzliche Programmierarbeit einfach per Knopfdruck im Leveleditor. „Dadurch kann der Leveldesigner unabhängig vom Programmierer seine ausgefallenen Ideen

Peter Weiss (Producer, Biene Maja)

testen, ohne kostbare Zeit zu verlieren", schwärmt Florian Freisleder, Lead-Grafiker bei Shin'en. Die zwei Background Layer werden verwendet, um dem Spiel den Eindruck räumlicher Tiefe zu verleihen. Hier werden Bäume, Wolken, Berge oder andere, weiter entfernte Objekte dargestellt. Wird der Effekt-Layer nicht benötigt, kann dieser auch als zusätzlicher, dritter Background Layer eingesetzt werden. Ganz im Hintergrund befindet sich noch ein frei editierbarer Farbverlauf, um dem Level den letzten optischen Schliff zu geben. Sämtliche Layer können mit wenigen Mausklicks neu sortiert und mit verschiedenen Effekten wie z. B. Transparenz (für Wasser), Wobbeln (für Nebel) oder Parallaxscrolling (für

TEST Mit dem eigens entwickelten Tool „Mappu" werden die Levels erstellt und geprüft.





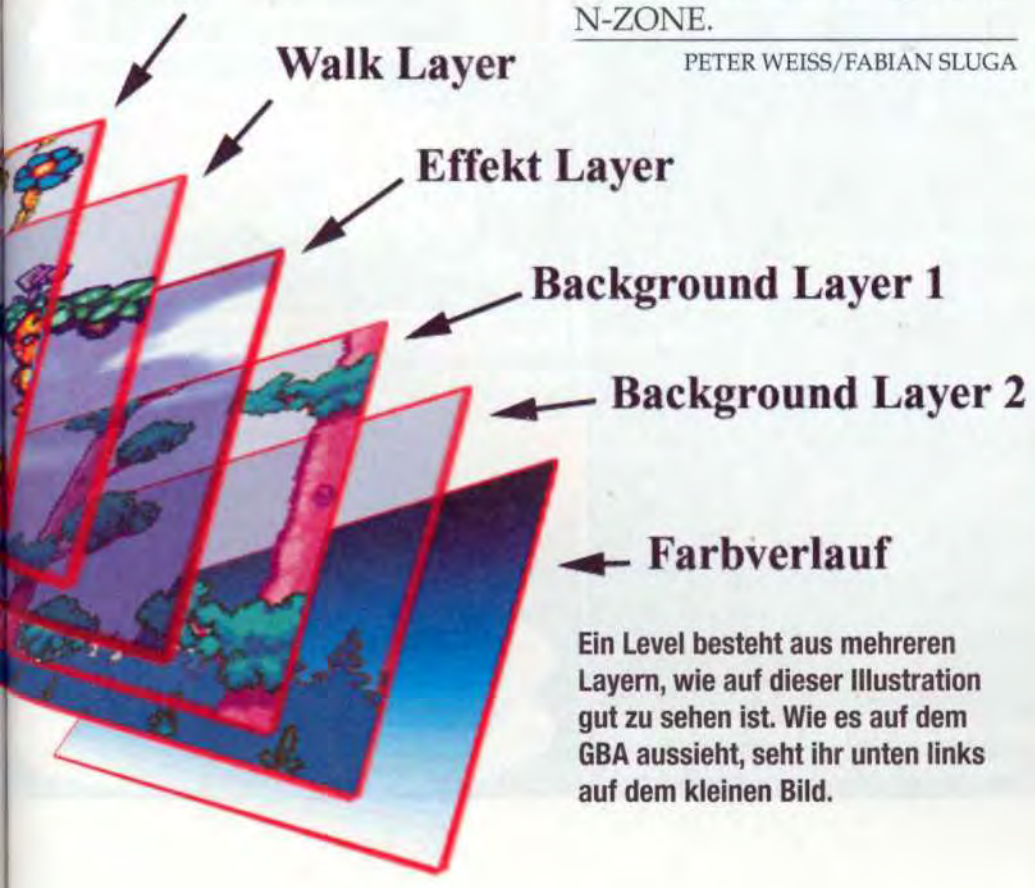
BEWÄHRT **Mit der GAX-Sound-Engine wurden über 70 GBA-Spiele vertont.**

die Löwenzahnwiese) versehen werden. Mit einer einfachen Tastenkombination kann nun ein Level zu jeder Zeit unter realen Bedingungen getestet werden. Für einen kompletten Level samt mehreren Tests der Spielbarkeit benötigt der Leveldesigner rund einen Tag.

DIE SOUND-ENGINE

Für die musikalische Seite bedient sich Shin'en des hauseigenen Tools „GAX". Damit wurden schon Top-Titel wie z. B. *Tony Hawk's Underground*, *Spyro* oder *Crash Bandicoot* auf dem Game Boy Advance vertont. Manfred Linzner, Lead Programmer und gleichzeitig auch Musiker von Shin'en, ist stolz auf die GAX-Engine: „Im Gegensatz zum offiziellen Nintendo-Sound-Tool „MusyX", welches auf den Musikstandard MIDI aufbaut, setzt das GAX-Tool auf die „Tracker"-Technik, ein Verfahren, welches bereits zu Zeiten des Commodore Amiga verwendet wurde. Diese Technik ist deutlich effizienter, wodurch mehr Rechenzeit für andere Effekte übrig bleibt." Darüber hinaus kann für jedes Spiel die Klangqualität und die Anzahl der Soundkanäle frei gewählt werden, um eine ausgewogene Mixtur aus Klangqualität und benötigter Rechenzeit zu finden. Für *Biene Maja* werden maximal 13 Kanäle gleichzeitig mit einer Frequenz von 22 kHz abgespielt. Die Musik findet meist erst zum Ende einer Entwicklung den Weg ins Spiel, da jetzt gezielt für jeden Level eine Musik komponiert werden kann, um eine stimmige Atmosphäre zu erzeugen. Insgesamt enthält das neue *Biene Maja*-Spiel rund 20 Musikstücke und Jingles sowie über 80 verschiedene Soundeffekte. Damit wäre unser Spiel beinahe fertig. Die nächsten vier Wochen werden wir das Spiel unzählige Male durchspielen und auf Herz und Nieren testen, damit ihr pünktlich zu Weihnachten ein fehlerfreies Spiel unter dem Christbaum vorfindet. Mit welchen Problemen wir zu kämpfen hatten, erzählen wir in der nächsten N-ZONE.

PETER WEISS/FABIAN SLUGA



Ein Level besteht aus mehreren Layern, wie auf dieser Illustration gut zu sehen ist. Wie es auf dem GBA aussieht, seht ihr unten links auf dem kleinen Bild.

ich bring's

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 ESSEN
TEL.0201-777225

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
nähe BURGER KING and der B 224

Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

NEU

ANIMAL CROSSING dt.
inkl. Memory 59 (org)
nur 54,95

NEU

METROID PRIME 2 dt.
Ab NOVEMBER 57,95
Metroid Prime nur 29,95

NEU

DEF JAM FIGHT For NY
Inkl Memory 59 nur 59,95
ab 18 Jahre !!!

NEU

PIKMIN 2 dt. 54,95
ab Okt.- Vorbestellen
PIKMIN nur 19,95

NEU

DONKEY KONGA inkl
Drums dt. 57,95
Drums einzeln 34,95

NEU

WWE DAY of Reckoning
dt. 39,95

DER TOPHIT DES JAHRES - METROID PRIME2 ab NOVEMBER JETZT VORBESTELLEN

FIFA Foot.2005
dt. 57,95
FIFA2004 29,95

T.HAWS UND. 2
dt. 57,95

Only Ps2

GTA SAN ANDREAS
engl uncut(18) 59,95
deutsch.- Cut - 59,95

PAPER MARIO
inkl Memo 59
Nov. Dt. 57,95

Tales of Symph.
Inkl. Memo 59
Nov. dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER ,BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

007 GOLDEN EYE dt.	NOV.
BLOOD RAYNE2 (18)	NOV.
CALL of DUTY uncut (18)	NOV.
Goblin Commander dt.	47,95
MARIO GOLF dt.	54,95
NHL 2005 dt.	57,95
NEED SPEED UNDE 2.dt.	NOV.
Phantasy Star Online 3 dt.	57,95
Prince of Persia2 dt.	Nov.
SECOND SIGHT dt.	57,95
StarWars Rebel Strike dt.	29,95
Splinter Cell Pandora T dt.	57,95
SPIDERMAN 2 dt.	57,95
Tiger Woods 2005 dt.	57,95
Viewtiful Joe PAL	29,95
WARIO WARE INC. dt.	29,95
XIII dt.	29,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019	24,95

TIPS DES MONATS

TERMINATOR3 REDE.	29,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE SP 99,95

ZELDA Minish Cap dt./Nov	39,95
Fire Emblem dt.	39,95
POKEMON Blattgrün	42,95
POKEMON Feuerrot	42,95
Mario vs DonkeyKong dt.	39,95

XBOX TOPHITS

RIDDICK PAL uncut	57,95
MORTAL KOMBAT DEC.	57,95
HALO2 dt.	57,95
Silent Hill 4 dt.	57,95
FABLE dt.	57,95
PSI-OPS uncut	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
FIFA 2004 dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SERIOUS SAM PAL	29,95
TRUE CRIME L.A(18)	29,95
HUNTER PALuncut	39,95
Harry Potter Quid. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
PRINCE PERSIA dt.	44,95
RED FACTION 2 uncut	49,95
Sonic Mega Colle...	29,95
Super Mario S.dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps! Dieses Mal haben wir Hilfen für Animal Crossing, Pokémon Channel und weiteren Krachern im Gepäck.

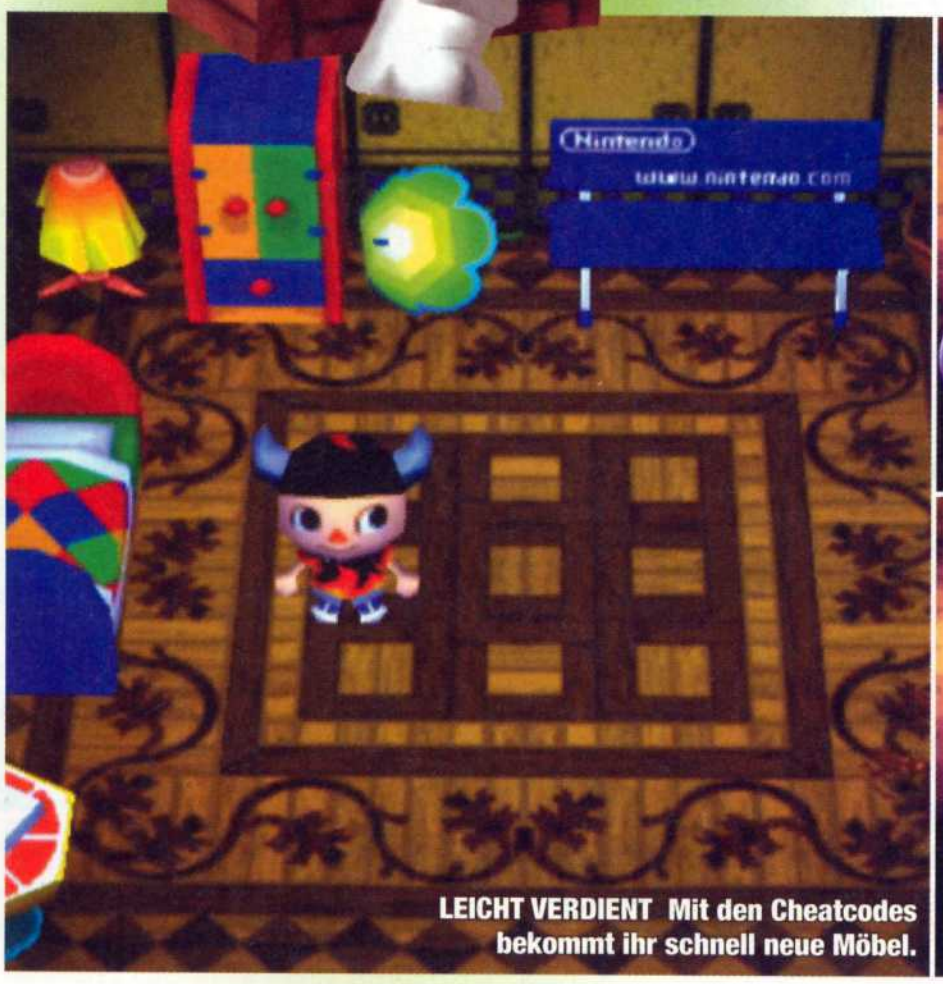
Animal Crossing

CHEATCODE Extra Kohle und neue Möbel

Wenn du zu Tom Nook gehst, rede mit ihm, geh zum Feld, in das man den Code eingeben kann. Falls Tom dir nicht mehr erlaubt, einen neuen Code zu benutzen, kannst du speichern, an einem anderen Tag wiederkommen und die anderen Codes benutzen.

Hier findest du folgende nützliche Codes.

Kinderschrank-Code:
MeeCAKafmeatdY
LsatloafmeatdY
Kinderbett-Code:
SupermariobroS
AnImAlCa0ssiNG
30.000 Bells (Sternis) extra:
WB2&pARAcnOwnU
jMCK%hTk8JHyrT
Original NES-Spiel:
3%Q4fhMTRByAY305y
YAK9zNHxLd7



LEICHT VERDIENT Mit den Cheatcodes bekommt ihr schnell neue Möbel.

EINGABE Hier werden die Codes eingegeben, um Geschenke zu bekommen.

PRAKTISCH Redet mit Tom, wenn ihr Cheats eingeben wollt.

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt.

Second Sight

[m]
J5NY-K5R5-9CYHA
XT4G-PROH-6WQDH
Unendlich Gesundheit
26QX-6QKB-Q5UF3
4DAY-G45C-22MZD
46W4-GJR1-0NX4N
BH2J-7BEN-A1RVU
Unendlich Psi-Kraft
5KUX-NWF0-FJZ3E
61BB-ZNGK-8D5AG
1QK0-0NQ C-8DRHE
Charm bekommen
2EW1-XPGJ-DAP1D
CTZQ-78Z9-BKHAK
Telekinese bekommen
3ZPU-FKVF-MDM6U
WER6-VA68-CT2C4
Heilkraft bekommen
VBB5-K1ZU-NP96J
MCX9-XHEW-2VDYF
Projektion bekommen
DBRM-WDYZ-2JW9E
F41H-PYN6-DZ70U
Psi-Attacke bekommen
WF3Z-2PUF-N6RA0
M195-YXRM-BUKFA

Wario Ware Inc.

[m]
NZCF-GJGY-ZZ3QH
51MH-2F74-06M9R
Zeit ohne Ende
XP5J-WR1X-EGACW
1NTC-942K-0U52H
Mit 99 Leben anfangen
657R-X3G6-E8JZ7
KUEW-P15N-UPRK0
Nie Leben verlieren
QCRZ-5EHQ-AZ9HN
YU9N-NBF3-VAX7Z
Alle Genres öffnen
TY9W-VTBF-QMKYW
4ABH-ZYW6-GNCBU
Timer einfrieren (L drücken)
8DZH-WH9Y-V8H2V
M3G1-QHPU-H20VD
1NTC-942K-0U52H
Timer ermöglichen
(R drücken)
4EH2-B6Z2-DJPV0
U1PP-DYP2-MEBUF
PBYE-9Y6A-YJ8FJ

Shrek 2

TIPP **Die letzte Mission**

Hier gibt es ein paar Tipps, wie ihr mit Leichtigkeit die finale Mission für euch entscheiden könnt. Anfangs spielt ihr als Fiona und lasst sie in Zeitlupe agieren. So kommt ihr gut an den Rittern vorbei. Dann benutzt ihr am besten den Esel, um den Rittern den Garaus zu machen.

GEWUSST WIE Jede Spielfigur hat ihre ganz besonderen Vorzüge.

Bomberman (Classic NES Series)

CHEATCODE **Sucht euch den Level selber aus**

Zuerst mal auf Continue gehen, dann auf Start. Anschließend mit den weiteren Tasten den Code eingeben. Und schon könnt ihr in einem beliebigen Level anfangen.

Level 10:
DJEFPGGKGLPCGKMFEFEG
Level 20:
BADJODAHICDJNMEHIMNF
Level 30:
FEABECHCPAFEKGDNMIHJ
Level 40:
FEHIMCHPCGJNJDEFECPA
Level 50:
JDNMKLGJDJGGCPOLOMNF

FÜR PROFIS Die höheren Levels haben es wirklich in sich.

Pokémon-Channel-Cheats

TIPP **Eilzustellung**

Manchmal ist es erforderlich, einen Tag zu warten, bis man sich eine Belohnung abholen kann. Schummelt man aber, indem man die innere Uhr des GameCube entsprechend einen Tag vorstellt, kann man das benötigte Item gleich abstauben. Einfach den GameCube mit geöffnetem Deckel anschalten und das Datum verändern.

HURTIG Manchmal haben es die kleinen Pokémon richtig eilig.

ANSPRUCHSVOLL Harry und seine Freunde erleben neue, wilde Abenteuer.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

TIPP So hat es der Zauberlehrling leichter.

HILFE BEI HAUSAUFGABEN

Einmal muss Harry Flügel von Feen im Rahmen einer Hausaufgabe für Snape besorgen. Diese kann er während eines Ausflugs nach Hogsmeade bekommen. Wenn dort die Feen auftauchen, fallen diese mit Hermines Flipendo-Zauberspruch zu Boden. Danach muss Harry sie noch mit dem Glacius-Fluch einfrieren. Anschließend kann er die Flügel einfach aufheben.

EINEN SALAMANDER TÖTEN

Beim Salamander funktioniert das Ganze genau in umgekehrter Reihenfolge. Zuerst den Glacius-Zauber verwenden, um das Feuer des Salamanders zu löschen. Danach kann dieser mit dem Flipendo-Spruch erledigt werden.

Mario Golf: Advance Tour

TIPP Powerdrinks für eine größere Schlag-Reichweite

Den ersten Powerdrink gibt es gleich, nachdem du die Kontrolle über deinen Golfer bekommen hast. Nimm den Weg zu deiner Rechten und benutze die untere Tür, nachdem du deinen Golfpartner gefunden hast. Geh weiter und du findest dich auf der Spitze des Schlosses wieder. Zu deiner Linken sollten sich Stufen befinden. Halte Ausschau nach einem Fass, gehe darauf zu und drücke A. Schlage Klepto auf einem Trainingsgelände. Damit rettest du Koopa, der zu dir herüberschwimmt und dir einen weiteren Powerdrink reicht.

WITZIG Mit den Powerdrinks macht das Einlochen noch mehr Spaß.

PRAKTISCH Mit unseren Tippps wird Mario Golf einfacher.

N-ZONE CLASSIC CHEATS

PIKMIN

TIPPS Ein paar nützliche Hinweise und ein Passwort

Pünktlich zum Erscheinen des Nachfolgers *Pikmin 2* gibt es hier mal ein paar Tipps für den Klassiker, mit dem ihr euch schon mal ein wenig warm spielen könnt. Damit erlebt ihr mit euren kleinen Pflanzenfreunden jede Menge zusätzlichen Spaß.

Unverwundbarer Olimar:

Um den kleinen Space-Man unverwundbar zu machen, müsst ihr auf dem Digital-Pad einfach nach unten lenken. Dabei dürft ihr allerdings kein Pikmin im Schlepptau haben! Olimar wird sich sogleich hinlegen und nichts und niemand kann ihm Schaden zufügen.

Feuerwerk:

Um in den Genuss eines Feuerwerks zu kommen, müsst ihr auf dem Digital-Pad nach unten lenken, damit sich Olimar auf den Boden legt. Vier Pikmin werden euch dann zu eurer Basis zurücktragen, wo euch ein hübsches Feuerwerk erwartet.

50 neue Pikmin:

Damit ihr 50 neue Pikmin erhaltet, müsst ihr zunächst in den ersten Level (Absturzstelle) wechseln. Dort geht ihr über die Brücke, die ihr mit dem Pappkarton gebaut habt, und sprengt die Wand auf dem Platz weg. Die Bomben dazu liegen im Pappkarton. Hinter der Wand befinden sich drei Muscheln, eine beherbergt eine Perle, die euch 50 neue Pikmin jeder Farbe bescheren kann, wenn ihr sie zur jeweiligen Zwiebel zurückschleppt.

Spezial-Passwort:

Mit diesem Passwort gelingt es euch, alle Levels und Boni freizuschalten. Dazu gebt ihr einfach als Passwort **HMNFK** ein. Ein echter Zocker würde das aber natürlich nicht verwenden.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Unvergesslich

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das **Action Replay** von Bigben Interactive!

Mit dem Action Replay haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen könnt ihr an euren GameCube-Spielen herumtricksen und so neue Leben, mehr Energie oder zusätzliche Zeit hinzufügen, um dann in Ruhe und entspannt das Spiel bis zum Ende zu zocken. Sogar solche Bereiche könnt ihr betreten, die man normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 1.000 Cheatcodes für PAL-Spiele vorinstalliert, weitere Codes könnt ihr euch über eine eigene Web-Seite downloaden. Und der so genannte Freeloader ermöglicht das Spielen von Importspielen auf jedem regulären GameCube – das ist gerade für die Spieler interessant, die nicht so lange auf die neuesten Spiele-Hits aus Fernost warten wollen.

www.bigben-interactive.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Action Replay (Art.-Nr.: 002632)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN PR 11

Pikmin 2
Komplettlösung

Mit unseren Tipps gelangt ihr garantiert
bis zum Abspann.

Friedvolles Tal

Nach der Anfangssequenz übernehmt ihr die Kontrolle über die ersten fünf Pikmin. Schickt sie gleich zum ersten Gegner und wechselt dann zu Louie. Folgt dem Weg und macht an der Maschine Halt. Rupft den Pikmin aus dem Boden und werft euren neuen Untertanen auf eine der Blumen. Nachdem ihr alle Pflanzen abgeerntet und die Pikmin eingesammelt habt, erforscht ihr den nächsten Pfad. Schmeißt alle Pikmin auf die Papiertüte. Danach wechselt ihr zu Olimar und schafft die restlichen Pikmin ebenfalls auf die Tüte. Jetzt schleppt ihr den Käfer zur Maschine. Anschließend habt ihr 20 Pikmin zur Verfügung, mit denen ihr die Batterie zum Schiff tragt.

Friedvolles Tal, Oberfläche

Holt alle Pikmin aus dem Schiff und durchsucht die Gebiete nach Blumen. In der Zwischenzeit wachsen bei der Landezone drei Pflanzen nach. Sobald ihr alle Pikmin eingesammelt habt, geht's weiter zur zweiten Papiertüte. Neutralisiert die Feinde und nähert euch dem großen Käfer von hinten. Katapultiert alle Pikmin auf den Kopf des Feindes, um den Kampf schnell zu gewinnen. Noch während eure Untertanen die Überreste abtransportieren, lasst ihr die restlichen Pikmin auf das Tor einschlagen. Sobald die anderen Pikmin die leblosen Körper zum Schiff gebracht haben, eilt ihr zum Tor zurück und transportiert auch die Metalldose ab. Danach passiert ihr das Tor, das ihr eingeschlagen habt, und betretet die Höhle.

Friedvolles Tal, Höhle des Ursprungs

Erledigt die Feinde und sammelt die gefallenen Kreaturen, den Kronkorken

PAPIERTÜTE Nachdem ihr alle Blumen abgeerntet habt, drückt ihr die Papiertüte platt.

ANGRIFF Werft die Pikmin auf den Kopf des Gegners.

INFO GRUNDLAGEN

Allgemeine Tipps

- Nehmt niemals mehr als 90 Pikmin mit in einen Dungeon. Oftmals findet ihr in den Dungeon-Abschnitten rote Käfer, die ihr kontrollieren könnt. Die kleinen Krabbler sind resistent gegen Feuer, Strom, Gift und Wasser. Diese Käfer werden jedoch zurückgelassen, wenn ihr einen Dungeon verlasst.
- Sammelt alle gefallenen Feinde in den Dungeons ein, da ihr Geld für sie erhaltet.
- Schützt die lilafarbenen und weißen Pikmin. Diese Kreaturen sind sehr selten. Setzt bei einem Endkampf nur leicht ersetzbare Pikmin ein.
- Freundet euch mit dem Reset-Knopf an. Nach jedem Level wird automatisch gespeichert. So könnt ihr den Level erneut beginnen, wenn etwas schief geht. Zudem wird jeder Abschnitt zufällig generiert. Drückt den Reset-Knopf, wenn ein schwerer Gegenstand im Wasser liegt und ihr nicht über genügend blaue Pikmin verfügt. Im neu generierten Level ist es wahrscheinlich, dass ein leichterer Gegenstand im Wasser liegt als zuvor.
- Werft die Pikmin immer auf den Kopf der Gegner. Benutzt den C-Stick, um die Gegner einzukreisen.
- Achtet immer auf den Schatzsensor. Wenn ihr alle Schätze in einem Level eingesammelt habt, schaltet sich der Sensor automatisch ab.

BLUMEN Hier holt ihr euch die ersten lilafarbenen Pikmin.

WELTKUGEL Transportiert diesen Schatz zu eurem Schiff, um ein neues Gebiet freizuschalten.

und die Mandarine ein. Danach springt ihr ins nächste Loch. Schafft die Feinde aus dem Weg und werft einige Pikmin auf die lilafarbenen Pflanzen. Mit den neuen Pikmin transportiert ihr die Weltkugel zum Schiff und verlasst anschließend die Höhle.

Wald des Erwachens 1

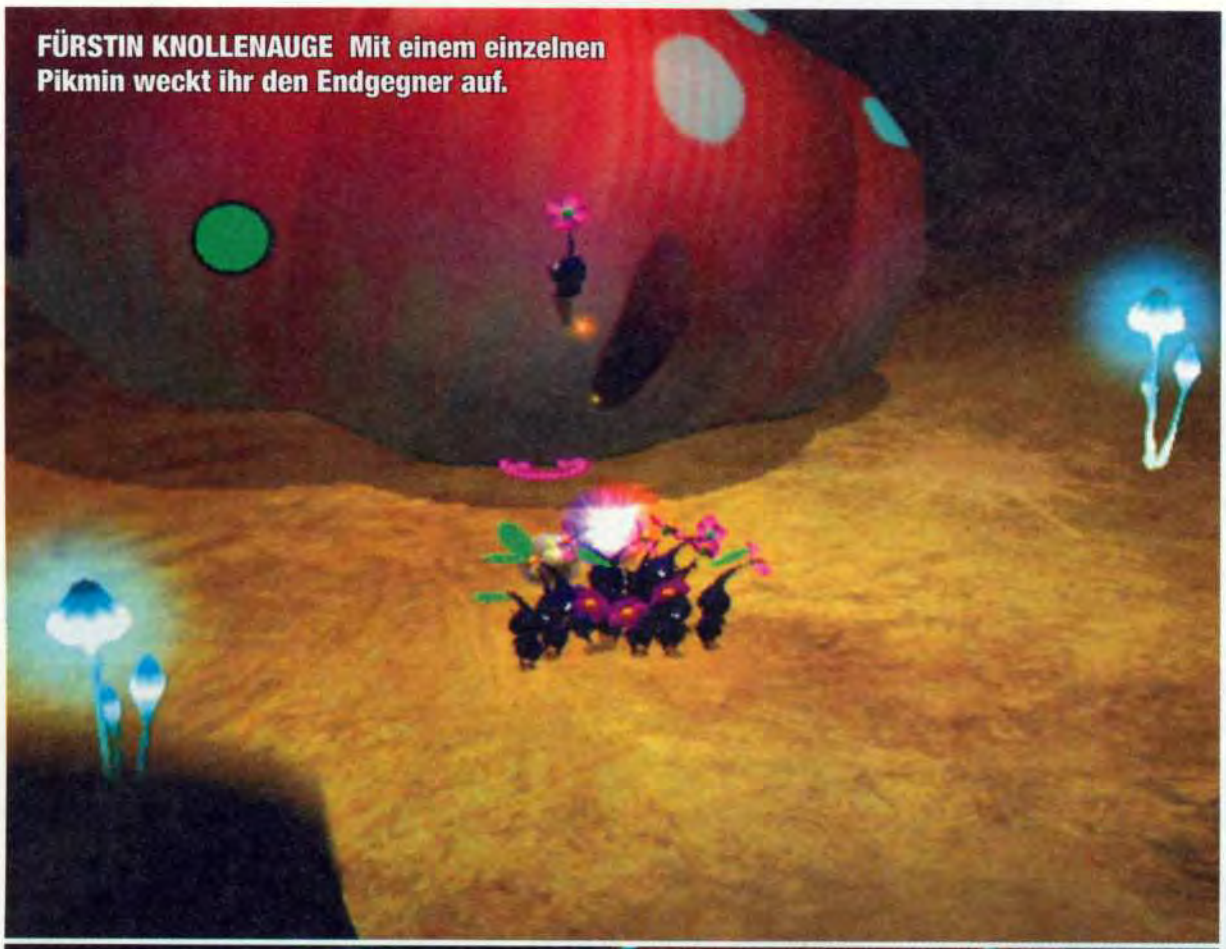
Kümmert euch um die Gegner und sammelt die Erdbeere ein, die am Rand des Abschnitts liegt. Reißt das Tor ein und schickt zehn eurer Pikmin zu den beiden Pflanzen, um die nützlichen Beeren zu ernten und abzutransportieren. Folgt weiter dem Pfad und betretet die nächste Höhle.

Wald des Erwachens 1, Höhle der Bestien

Wehrt den Angriff der Käfer ab und sammelt das Steuerkreuz ein. Achtung: Die lilafarbenen Käfer können eure Pikmin fressen. Werft eure Kreaturen auf die Rücken der Käfer, um mehr Schaden zu verursachen. Springt anschließend nach unten zur nächsten Etage. Macht die beiden Eier in den Nischen kaputt und lasst eure Pikmin in die gelbe Suppe laufen. Danach geht ihr zu den Blumen und erschafft zehn weitere lilafarbene Pikmin. Hüpft ins nächste Loch und zerstört die Flammenwerfer mit den roten Pikmin, da diese gegen Feuer immun sind. Im kleinen Raum auf der rechten Seite schnappt ihr euch den Spielstein. Sammelt die Diskette im nächsten Raum ein und springt ins Loch. Beseitigt zunächst die Flammenwerfer und wertet anschließend eure Pikmin auf, indem ihr die Eier kaputtmacht. Im Norden macht ihr den Käfer platt. Sammelt das Computerspiel und den Körper des Feindes ein. Holt euch die Karte und wandelt fünf Pikmin per Blume um. Im untersten Level wartet der erste Endgegner auf euch. Macht eure Pikmin kampfbereit.

NEKTAR Wenn ihr das Ei trefft, erhaltet ihr Nektar, mit dem ihr eure Pikmin aufwerten könnt.

BEEREN Aus den Früchten dieser Pflanze gewinnt ihr eine hilfreiche Flüssigkeit.



FÜRSTIN KNOLLENAUGE Mit einem einzelnen Pikmin weckt ihr den Endgegner auf.

FÜRSTIN KNOLLENAUGE Pfeift eure Pikmin zurück, sobald der große Wurm durch den Raum rollt.

GEMEINER SCHNAPPER Nur wenn sich der Gegner langsam ausgräbt, greift ihr an.

Endgegner: Fürstin Knollenauge

Greift den riesigen Wurm nur mit den lilafarbenen Pikmin an. Schleudert eine eurer Kreaturen auf den Endgegner, um ihn aufzuwecken. Pfeift euren Pikmin allerdings sofort zurück. Bleibt in der Nähe des Kopfs und werft einige lila Pikmin auf den Feind. Brecht den Kampf allerdings sofort wieder ab, bevor eure Soldaten zerquetscht werden. Wiederholt diesen Vorgang, bis der Endgegner besiegt ist.

Wald des Erwachens 1, Oberfläche

Macht die Papiertüte platt und kümmert euch um die Feinde. Nachdem ihr die Körper abtransportiert habt, betretet ihr mit euren Pikmin die zweite Höhle.

Wald des Erwachens 1, Treibhaus

Schaltet die Gegner aus und schleppt die Schuhpolitur zum Schiff. Anschließend betretet ihr den nächsten Level. Reißt euch den Kronkorken und das Juwel unter den Nagel. Die Feinde auf dieser Ebene spucken Feuer. Setzt deshalb nur die roten feuerresistenten Pikmin ein. Im folgenden Stockwerk bekommt ihr einige weiße Pikmin, indem ihr ein paar rote in die Blüten werft. Lauft die Gegend ab und grabt das Klebeband aus. Im nächsten Stockwerk benutzt ihr die weißen Pikmin, um die Giftsprüher zu demolieren. Bringt den Deckel zum Schiff. Danach schickt ihr eure Kreaturen zu dem Pilz. Weiter geht's zum Ausgang, wo ihr einen weiteren Giftsprüher kaputtmachen müsst. Betretet den nächsten Level und macht 25 rote Pikmin kampfbereit, um gegen den Endgegner anzutreten.

Endgegner: Gemeiner Schnapper

Wenn der Vogel schnell aus dem Boden schießt, zieht ihr euch sofort zurück. Sobald sich euer Gegner langsam und vorsichtig ausgräbt, greift ihr an. Schleudert viele Pikmin auf den Kopf des Feindes und wiederholt diese Taktik, bis er geschlagen ist. Anschließend sammelt ihr den Körper und den Handschuh ein.

Wald des Erwachens 1, Oberfläche

Wählt zehn rote und zehn weiße Pikmin aus und lauft vom Schiff aus nach links. Lauft zum ersten Blumentopf und werft alle roten und weißen Pikmin auf den großen Blumentopf. Grabt die Knolle aus. Rennt über die Papiertüte zur zweiten Höhle und schlagt die Giftwand mit den weißen Pikmin ein. Sobald auch die Giftsprüher keine Gefahr mehr darstellen, setzt ihr euren Weg fort. Bei den Blöcken werft ihr alle Pikmin bis auf drei hinauf. Stellt euch auf die niedrige Plattform und schleudert die drei restlichen Pikmin auf die zweite Plattform. Oben sammelt ihr den Würfel und die Beeren ein. Danach geht's weiter zur zweiten Giftwand. Zerstört die Barrikade mit den weißen Pikmin und erledigt den

Gegner auf der anderen Seite. Transportiert den Körper und die Weltkugel zum Schiff. Anschließend lauft ihr zu dem Baumstamm, der neben der Wasserstelle liegt. Werft einige Pikmin darauf, um eine Brücke auszufahren.

Die mythische Quelle 1

Verlasst die Landeplattform und lauft nach links an den gelben Pikmin vorbei. Bei den beiden Blöcken werft ihr alle Pikmin nach oben. Den letzten benutzt ihr als Gegengewicht, damit ihr selbst über die Blöcke auf die obere Ebene gelangt. Beseitigt den großen Käfer mit den roten Pikmin und schlagt die Giftwand mit den weißen Pikmin ein. Danach kümmert ihr euch um den nächsten Gegner und die Baumstammbrücke. Eilt zu dem Baumstumpf neben der Brücke und werft drei gelbe Pikmin nach oben, um den Flaschenöffner abzutransportieren. Gegenüber der Stelle, an der ihr die gelben Pikmin gefunden habt, setzt ihr diese neuen Pikmin ein, um das Tor zu öffnen. Danach betretet ihr die Höhle.

Die mythische Quelle 1, Versunkene Burg

Zieht die Gegner aus dem Verkehr und schnappt euch den Radiergummi. Auf der nächsten Ebene beseitigt ihr zunächst alle Feinde, bevor ihr die lilafarbene Blume verwendet. Anschließend sammelt ihr noch den Kuchen und den Deckel ein. Auf der dritten Ebene setzt ihr dieselbe Taktik ein. Werft den gepanzerten Gegnern einige Pikmin auf den Kopf, um sie auf den Rücken zu legen. Erst dann sind die Insekten verwundbar. Mit den gelben Pikmin zerstört ihr anschließend die Stromfelder und sammelt die beiden Schätze ein. Im vierten Stockwerk müsst ihr euch vor den großen Käfern in Acht nehmen. Diese fiesen Insekten fressen eure Pikmin. Kümmert euch zuerst um die Feinde und sammelt anschließend die Schätze ein. Einer der drei Schätze liegt auf einer erhöhten Plattform. Werft die gelben Pikmin nach oben, um die Tasse zu bergen. Ein anderer Schatz steht hinter der Levelbegrenzung. Springt zum nächsten Level und stellt eure Pikmin an sicherer Position ab. Captain Olimar kümmert sich zunächst alleine um die Gegner. An einigen Stellen erscheinen Kanonenwürmer, die Steine auf euch spucken. Nutzt diesen Umstand und stellt euch vor den Käfern auf. Weicht den Steinen aus und lasst die Brocken gegen die Käfer krachen. Wenn alle Insekten kampfunfähig sind, holt ihr eure Pikmin und macht die Kanonen unschädlich. Transportiert die Körper der Feinde ab und erforscht sämtliche Lücken. Bei den beiden Blumen wandelt ihr eure roten Pikmin in lilafarbene um. Danach transportiert ihr die zwei Schätze zum Schiff und betretet den nächsten Level. Den großen Brotkäfer könnt ihr

BLÖCKE Einen Pikmin benutzt ihr, um den Captain nach oben zu bringen.

BRÜCKE Baut die Brücke auf, um in Zukunft mehr Zeit zu sparen.

KANONENKÄFER Nutzt die Kanonenkäfer, um eure Feinde schnell zu beseitigen.

ENDGEGNER Zieht den riesigen Käfer zum Schiff, um dem großen Feind Schaden zuzufügen.

FÜRST KNOLLENAUGE
Handelt schnell, um den Feind innerhalb von Sekunden auszuschalten. Werft alle Pikmin zwischen die Augen des Endgegners. grabene Muschel findet ihr neben dem Pool.

nur erledigen, wenn er einen Gegenstand trägt. Befehlt euren Pikmin, den gleichen Gegenstand einzusammeln. Dieses Tauziehen gewinnen eure Pikmin mit Leichtigkeit und der Brotkäfer wird zu eurem Schiff geschleppt. Sobald der Gegenstand eingesaugt wird, verliert der Krabbler die Hälfte seiner Lebenspunkte. Wiederholt den Vorgang ein weiteres Mal, damit der Brotkäfer endlich Ruhe gibt. In diesem Abschnitt gibt es vier Schätze, die ihr bergen müsst. Wenn die kleinen Brotkäfer einige Gegenstände in ihre Nester geschleppt haben, müsst ihr diese diebischen Käfer ebenfalls um die Ecke bringen, damit die Schätze wieder erscheinen. Anschließend verlasst ihr die Höhle. Von eurem Raumschiff aus geht's dann sofort weiter nach links zum nächsten Dungeon.

Die mythische Quelle 1, Dungeon

Im ersten Abschnitt gibt es nicht viel zu tun. Erledigt die Gegner und sammelt die Tomate ein. Im zweiten Stock beseitigt ihr alle Feinde mit den roten Pikmin. Bei den kugelförmigen Würmern wartet ihr deren ersten Sprung ab und greift danach an. Sammelt den Deckel und den Eisstiel ein. Anschließend grabt ihr den Entenkopf aus. Im dritten Abschnitt gibt es zwei Gegenstände zu entdecken. Sammelt die Dose ein und zerstört die beiden Tore. Hinter dem ersten Tor findet ihr den Ausgang. Schickt eure weißen Pikmin hinter das zweite Tor, um dort eine Muschel auszugraben. Sobald ihr beide Schätze eingesammelt habt, geht's weiter zur nächsten Ebene. Nehmt nur rote Pikmin mit und zerstört die Flammenwerfer. Umkreist das Loch und lockt das Insekt heraus. Anschließend lasst ihr die Pikmin auf den Gegner los. Pfeift eure Untertanen sofort zurück, sobald sich der Gegner zurückgezogen hat. Schlagt die drei Tore ein. Wandelt einige rote Pikmin in weiße um und schaltet auch das zweite Insekt aus, das sich in einem Loch versteckt. Sobald ihr die letzten Schätze zum Schiff gebracht habt, betretet ihr den finalen Level.

Endgegner: Perliges Langbein

Nehmt einige rote Pikmin mit und begebt euch in den großen Hauptraum. Dort wartet ihr, bis der Endgegner mit seinem Getrampel aufhört und seinen Körper senkt. Werft eure Pikmin auf den verwundbaren Rumpf. Nach einigen Runden ist der Bossgegner geschlagen und hinterlässt euch einen Schlüssel. Sammelt diesen ein, um den Challenge-Modus freizuschalten. Anschließend holt ihr einige weiße Pikmin und schleudert sie auf die erhobene Plattform vor dem Hauptraum. Dort liegt ein Juwel vergraben. Danach verlasst ihr die Höhle.

Wald des Erwachens 2

Nehmt einige gelbe Pikmin mit und lauft nach Süden zur ersten Papiertüte. Auf dem Baumstumpf liegt ein Deckel, den ihr mitnehmt. Anschließend lauft ihr in Richtung des blauen Raumschiffs. Werft dazu einen Blick auf die Karte. Auf der linken Seite katapultiert ihr alle gelben Pikmin auf die höhere Ebene. Jetzt lauft ihr nach rechts durchs Wasser und sammelt eure Pikmin ein. Anschließend ihr das Stromtor. Schickt alle gelben Pikmin zum Schiff zurück und schnappt euch die blauen. Erntet die Blumen ab, um weitere Pikmin zu erschaffen. Tragt die blaue Tube zum Schiff und schlagt anschließend die Wasserwand hinter der Landezone kaputt. Zerstört den Felsblock, um das Wasser abzulassen. An dieser Stelle habt ihr die Gelegenheit, einen Würfel einzusammeln. Dieser liegt gegenüber den lilafarbenen Beeren. Lauft durch die Pfütze zu den gelben Pikmin und rennt über die kleine Holzbrücke. Schlagt dort das Elektrotor ein. Mit 20 Pikmin jeder Sorte betretet ihr den Dungeon.

Wald des Erwachens
Dungeon, Palace of the Queen

Im ersten Level schaltet ihr alle Gegner aus und sammelt das Schmuckstück ein. Betretet den zweiten Level und säubert die Gegend zunächst mit den roten Pikmin. Zerstört die Flammenwerfer und beseitigt die beiden Spinnen. Danach holt ihr die gelben Pikmin und werft sie zu dem Edelstein hinauf. Springt ins nächste Loch, säubert die Gegend und werft einen Blick in die Nischen – dort sind Schätze versteckt. Lasst die weißen Pikmin ein Schneckenhaus ausgraben. Ein Stockwerk tiefer findet ihr zwei Schätze, die von versteckten Monstern behütet werden. Die Monster spürt ihr mithilfe des Schatzsensors auf. Sobald ihr die beiden Gegenstände geborgen habt, springt ihr in das Loch. Auf der fünften Ebene müsst ihr ständig auf der Hut sein, da es Bomben regnet. Falls ein Sprengsatz herabfällt, sucht ihr so-

STROMKÄFER Bearbeitet diese Gegner nur mit den gelben Pikmin.

LANGBEIN Werft die Pikmin auf den verwundbaren Torso des Endgegners.

SCHWAMMKREATUR Werft die Pikmin auf den Schwanz des Gegners.

DECKEL Werft die gelben Pikmin auf den Baumstumpf.

fort das Weite und bringt eure Pikmin mit dem C-Stick aus der Gefahrenzone. Die Gegner in diesem Abschnitt erledigt ihr mit lilafarbenen Pikmin. Grabt den Schatz aus und verlasst diesen Level. Im sechsten Stockwerk buddelt ihr den Schädel aus und erledigt alle Feinde, um das Schmuckstück zu erhalten. Ihr werdet erneut mit Bomben beworfen. Zerstört die Flammenwerfer mit den roten Pikmin und betretet den letzten Abschnitt.

Endgegner: Fürst Knollenauge

Zerstört die drei Flammenwerfer und nehmt alle roten und lilafarbenen Pikmin mit. In der Mitte des Hauptraums entdeckt ihr zwei Augen, die aus dem Boden ragen. Werft all eure Pikmin genau dazwischen. Wenn ihr schnell genug seid; macht ihr diesen Endgegner kampfunfähig, bevor er seinen ersten Angriff starten kann. Transportiert den Körper und den Schatz ab. Anschließend lauft ihr weiter nach Norden. Schnappt euch ein paar rote Pikmin und geht nach rechts zu den Flammenwerfern. Schleudert die Pikmin auf die erhöhte Plattform und lauft durchs Wasser die Rampe hinauf. Befehlt euren Pikmin, den Schatz abzutransportieren.

Wald des Erwachens, Oberfläche

Holt euch mindestens 41 blaue Pikmin aus dem Schiff. Den Rest eurer Truppe füllt ihr mit weißen, roten und gelben Pikmin auf. Lauft nach Norden über die Brücke und biegt nach links ab. Mit den blauen Pikmin rennt ihr durchs Wasser und fahrt die erste Brücke aus. Haltet euch zunächst von der zweiten Brücke fern. Auf den rechten Block, der direkt neben der Felswand steht, stellt ihr einen eurer Captains ab und werft 20 blaue Pikmin auf den gleichen Steinklotz. Mit dem anderen Captain lauft ihr zum linken Block und baut ein Gegengewicht auf. Sobald der rechte Block nach oben fährt, werft ihr alle 20 Pikmin zum Federball hinauf. Wenn ihr den Schatz geborgen habt, fahrt ihr die Giftbrücke mit den weißen Pikmin aus. Vor dem Tor müsst ihr einen Vogel besiegen. Für diesen Kampf verwendet ihr die Taktik, die ihr auch bei dem Vogelendgegner eingesetzt habt. Danach schlagt ihr das Tor ein und betretet den Dungeon.

Wald des Erwachens, Schnappers Nest

Erledigt die Gegner und zieht den großen Käfer aus dem Verkehr. Bringt den Schatz zum Schiff und begebt euch zum ersten Loch. Dort sackt ihr die Feder ein und springt anschließend nach unten. Im zweiten Abschnitt müsst ihr lediglich alle Gegner aus dem Verkehr ziehen. Bevor ihr den nächsten Level erforscht, sammelt ihr die Erdbeere und das Sushi ein. Zwei Vögel warten im dritten Stock auf euch. Setzt die bewährte Taktik ein, macht die Tore kaputt und wandelt eure Pikmin um. Wenn ihr die Schätze eingesammelt habt, geht's weiter zu Level 4. Säubert den Dungeonabschnitt und macht die Stromfallen mit den gelben Pikmin kaputt. Stellt sicher, dass ihr alle Feinde erledigt, damit ihr alle Schätze bekommt. Wenn eure Pikmin von den Wasserstrahlen getroffen werden, pfeift ihr eure Untertanen zu euch, um sie zu retten. Der nächste Abschnitt ist nicht besonders anspruchsvoll. Neutralisiert alle Feinde und transportiert die Schätze ab. Beseitigt den Antennenkäfer, damit euer Schatzsensor nicht gestört wird. Wenn ihr fertig seid, betretet ihr den sechsten Level. Sammelt die Schätze nur mit den blauen Pikmin ein, da sich an jeder Ecke Pfützen befinden. Außerdem treiben zwei Vögel ihr Unwesen. Sobald alle Gegner beseitigt sind, werft ihr einige weiße Pikmin über die Pfützen, damit ihr alle Giftfallen zerstören könnt. Anschließend sammelt ihr die restlichen Schätze ein und springt in den letzten Level.

Endgegner: Bauchiger Schnapper

Setzt gegen den Endgegner die gleiche Taktik ein wie bei allen anderen Vogelwesen. Stellt eure Pikmin in einer sicheren Kammer ab und schnappt euch einige der Kreaturen, die schnell rennen können. Wenn sich der Endgegner ausgräbt, verfolgt er euch noch eine Weile. Pfeift eure Pikmin herbei und flüchtet in die sichere Kammer. Werft ihm die Pikmin genau auf den Kopf, um besonders viel Schaden zu verursachen.

Die mythische Quelle 2

Holt euch jede Menge blaue Pikmin aus dem Schiff. Danach verlasst ihr die Landezone in Richtung Norden und haltet euch links. Eilt ans Ende des kurzen Pfades und biegt nach links ab. Rennt durch das Wasser und fahrt die Brücke aus. Bleibt weiter im Wasser und marschiert nach Süden, um das Tor einzuschlagen. Unterwegs erledigt ihr alle Gegner. Die große Schwammkreatur beseitigt ihr, indem ihr eure Pikmin auf

BLAUE PIKMIN Die blauen Pikmin befinden sich hinter dem Stromtor.

GOLDKÄFER Dieser feige Gegner hat einen Schatz dabei.

seinen Schwanz werft. Noch während die Schätze abtransportiert werden, lasst ihr die restlichen Pikmin die zweite Brücke ausfahren. Anschließend holt ihr euch einige gelbe Pikmin, die das Stromtor zerstören, das direkt hinter der zweiten Brücke liegt. Sobald das Tor offen ist, bringt ihr die gelben Pikmin nach Hause und holt euch 100 blaue. Erforscht die Gegend hinter dem Tor und zertrümmert im Pool den Höhleneingang. Jetzt geht's nach Norden weiter. Schlagt das Tor im Wasser ein. Lockt die Krebswesen aus ihrem Versteck und lasst eure Pikmin mithilfe des C-Sticks ausweichen. Anschließend greift ihr an. Nachdem ihr auch den schwebenden Fisch erledigt habt, lauft ihr zu den Steinblöcken.

Die mythische Quelle, Steinblockrätsel

Für dieses Rätsel braucht ihr beide Captains. Werft einen Pikmin auf den Stein ganz rechts. Sobald der Stein nach unten gefahren ist, wechselt ihr zu Louie und platziert ihn ebenfalls auf dem rechten Stein. Schmeißt zwei Pikmin auf den zweiten Stein von links und lasst Louie auf dem zweiten Stein von rechts Platz nehmen. Einen Pikmin werft ihr auf den Stein ganz links und bewegt Louie zum zweiten Block von links. Anschließend werft ihr zwei Pikmin ganz rechts auf den Stein und lauft mit Louie auf den Stein links. Werft nun 25 Pikmin auf den zweiten Stein von rechts. Abschließend schmeißt ihr 20 Pikmin auf den Stein links. Mit diesen Pikmin schleppt ihr die Mutter zum Schiff. Holt euch eine gute Mischung aus blauen und gelben Pikmin. Lauft nun zur Brücke im Osten, die auf den Baumstumpf führt. Werft die gelben Pikmin über die Mauer und benutzt die Pfeife, um eure Untertanen auf euch aufmerksam zu machen. Jetzt begebt ihr euch zum Elektrotor und befehlt den Gelben per C-Stick, das Tor zu zerstören. Lasst die blauen Pikmin die Batterie einsammeln. Sobald das erledigt ist, holt ihr euch 90 blaue Pikmin. Rennt zu den vier Blöcken und betretet den Dungeon.

Die mythische Quelle, Dungeon

Vorab: In jedem Stockwerk dieses Dungeons werdet ihr mit einem riesigen Wassermonster konfrontiert. Dieses kann von den blauen Pikmin nicht zerstört werden. Zudem walzt es so gut wie alles platt, was in seinem Weg steht. Fallen, Monster und Pikmin ziehen gegen diesen Feind den Kürzeren. Allerdings verfolgt das Monster euren Captain. Lasst die Pikmin in einer sicheren Ecke stehen und nutzt das Monster zu eurem Vorteil. Im ersten Level trefft ihr auf Flammenwerfer und jede Menge Feuermonster. Schaltet die Flammenwerfer mit euren Pikmin aus, sobald die Flamme erlischt. Wenn eure Pikmin brennen, löscht ihr sie per Pfeifen. Haltet euch allerdings von dem riesigen Feuerkäfer fern und wartet, bis das Wassermonster auftaucht. Alternativ könnt ihr den Käfer auch ins Wasser locken, damit die Flammen ausgehen. Bei seinem Ableben hinterlässt er einen Schatz. Danach geht's weiter zu Level 2. Schlagt das Tor vor dem langen Gang ein und lauft die Rampe hinab. Weiter geht's nach links durch die Röhre. Sammelt alle Schätze ein. Anschließend zerstört ihr das zweite Tor und legt das Loch frei. Wenn ihr den großen Käfer erledigt, könnt ihr seine Kinder kontrollieren. Werft eure Untertanen über den Wassergraben, um den Schatz einzusacken. Nachdem ihr das Loch freigelegt habt, geht's weiter zu Level 3. Es gibt drei Schätze in diesem Abschnitt, die ihr schnell einsammeln müsst. Benutzt die Käfer, um die Elektrofallen zu zerstören. Sobald ihr alle Schätze eingesackt habt, begebt ihr euch ein Stockwerk tiefer. In Level 4 müsst ihr euch vor den Bomben in Acht nehmen, die überall von der Decke fallen. Sucht nach dem goldenen Käfer, da dieses Insekt einen Schatz bei sich trägt. Versteckt eure Pikmin in einer der Röhren und benutzt die Käfer, um die Batterie einzusammeln. Nachdem ihr auch die Dose ausgegraben habt, könnt ihr den letzten Abschnitt erkunden. Schlagt die Tore ein und wandelt zehn Käfer in lilafarbene Pikmin um. Danach zerschlagt ihr die Eier und wertet eure zehn neuen Pikmin mit

WASSERGESPENST Mit den lilafarbenen Pikmin setzt ihr diesen Endgegner schnell außer Gefecht.

SCHATZSUCHE Die vergrabene Muschel findet ihr neben dem Pool.

dem Nektar auf. Marschiert mit den lilafarbenen Pikmin in die runde Arena.

Endgegner: Wassergespenst

Werft die lilafarbenen Pikmin auf das nervige Wassermonster. Pfeift eure Kreaturen zurück, wenn der Gegner auf sie zu rollt. Der Endgegner friert ein und kann sich nicht mehr wehren. Sobald sich der Bossgegner aus der Umklammerung befreien kann, pfeift ihr die Pikmin zurück und schleudert sie erneut auf euren Feind. Wenn er seine Walzen verloren hat, rennt er panisch durch die Gegend. Wartet ab, bis er eine Verschnaufpause einlegt, und nutzt diese Gelegenheit, um einen neuen Angriff zu starten.

Die mythische Quelle, Oberfläche

Nehmt ein paar blaue und weiße Pikmin mit und lauft zu der Stelle, wo ihr das Wasser abgelassen habt. Kümmert euch um die Feinde und sucht nach dem vergrabenen Schatz. Orientiert euch am Schatzsensor und grabt die Muschel mithilfe der weißen Pikmin aus. Sobald ihr den Schatz verstaut habt, nehmt ihr einige weiße Pikmin und lauft von der Landzone aus nach Süden. Werft sie in die Mulde der Mauer. Lasst sie dort stehen und holt euch mindestens 30 Blaue aus dem Schiff. Begebt euch nach Süden zu der kleinen Insel und beseitigt die Gegner. Hier ist ein Schatz vergraben. Holt deshalb die weißen Pikmin von der Mauer und buddelt die Zwiebel aus.

SCHATZ Mit den gelben Pikmin erreicht ihr den Deckel.

BLASEBALGKNALLER Der Endgegner ist am Schwanz verwundbar.

Den Transport übernehmen die Blauen. Die weißen Pikmin werft ihr erneut auf die Mauer. Bringt alle Pikmin zur Landezone und nehmt acht gelbe Pikmin mit. Lauft nach Norden über die Brücke und geht die Rampe rechts nach oben. Folgt dem Verlauf des Weges und werft die Pikmin zu dem Deckel hinauf. Wartet ab, bis der Schatz sichergestellt wurde, und stellt euch anschließend eine neue Truppe zusammen. Ihr benötigt jede Sorte von Pikmin. Lediglich die lilafarbenen Pikmin könnt ihr zu Hause lassen, da sie nicht benötigt werden. Weiter geht's zum Pool im Süden, wo ihr den nächsten Dungeon betretet.

Die mythische Quelle, Weißer Garten

Im obersten Level erkundet ihr die Gegend mit einem Captain, da ständig Steine herabfallen. Erledigt die Feinde mit den blauen Pikmin und benutzt die gelben, um die Stromfallen zu zerstören. Sammelt die Pfanne ein, bevor ihr den nächsten Abschnitt erkundet. Zerstört die Giftfallen mit den weißen Pikmin, sammelt die beiden Schätze ein und betretet den dritten Level. Hier gibt es nichts Besonderes. Schnappt euch die Gegenstände und springt in das Loch. Dasselbe gilt für den vierten Abschnitt. Wandelt einige eurer Kreaturen um, sammelt das Blatt ein und verlasst den Abschnitt. Im fünften Level setzt ihr hauptsächlich rote Pikmin ein, um die zahlreichen Gegner und Flammenwerfer auszuschalten. Klettert auf den Sandhügel und werft blaue Pikmin zwischen die Metallstäbe. Im Wasser unter dem Gitter liegt ein Schatz. Betretet das sechste Stockwerk. Erkundet die einzelnen Rohre immer mit einem der beiden Captains, da sich dort jede Menge Feinde versteckt halten. Nehmt euch vor dem Giftkäfer in Acht und nehmt die Schätze an euch. Der Endgegner erwartet euch im siebten Abschnitt.

Endgegner: Blasebalgknaller

Gebt jeder eurer Hauptfiguren je zehn rote Pikmin. Mit Olimar umrundet ihr den Bossgegner und lenkt seine Aufmerksamkeit auf euch. Louie kommt von der anderen Seite. Wechselt ständig zwischen den beiden Captains, um den Feind zu verwirren. Wenn euer Timing stimmt, kommt der Feind zu keinem einzigen Angriff. Werft ab und zu einige Pikmin auf den Schwanz des Endgegners und pfeift sie zurück, wenn die Pikmin abgeschüttelt werden.

Abspann

Sobald ihr diesen Dungeon verlasst, habt ihr das Ziel des Spiels erreicht. Wenn ihr dennoch nicht genug habt, könnt ihr auf den Planeten zurückkehren, um weitere Schätze einzusammeln. Im letzten Gebiet benötigt ihr 100 lilafarbene Pikmin, um einen schweren Schatz zu heben.

ORIENTIERUNGSHILFE Sucht als Erstes die Polizeiwache auf. Dort entdeckt ihr eine Karte des Dorfes.

AHOI, KÄPTEN! Sobald ihr euren GBA an den GameCube angeschlossen habt, legt „Käpten" mit seinem kleinen Boot an dem kleinen Steg im Süden an.

Animal Crossing

Dank unseren **umfassenden Kurztipps** werdet ihr eine Menge Spaß mit euren tierischen Freunden haben.

Die Tipps wurden anhand der US-Version von Nintendos Real-Life-Simulation erstellt. Wir stehen euch bei den ersten Schritten in eurer neuen Umgebung zur Seite, helfen euch beim Abbezahlen eures Hauses und zeigen euch, wie man eine Menge Geld verdient. Außerdem geben wir euch Hinweise, wie ihr euer Haus am besten einrichtet, das Dorf in einem guten Zustand haltet und eure Sammlungen schnell vervollständigt.

Wie kann ich das Aussehen meines Charakters verändern?

Das Auftreten eurer Spielfigur hängt davon ab, wie ihr die Fragen im Zug beantwortet. Sollte euch euer Charakter nicht gefallen, startet ihr das Spiel einfach neu und beantwortet die Fragen anders. So könnt ihr bestimmen, ob ihr mit einer männlichen oder weiblichen Spielfigur antretet oder ob ihr eher niedlich oder cool ausseht. Probiert einfach herum, bis eure Spielfigur euren Vorstellungen entspricht.

Was muss ich für Tom erledigen?

Nachdem ihr euch in Toms Laden die Arbeitskleidung übergeworfen habt, geht's auch schon mit der Schufterei los. In eurem ersten Job pflanzt ihr die Blumen und Bäume einfach beliebig rings um den Laden. Danach gönnt euch Tom eine Pause, in der ihr euch den Dorfbewohnern vorstellen sollt. Durchkämmt also den gesamten Bereich und stellt euch den anderen Tierchen vor. Sammelt bei der Gelegenheit gleich ein paar Früchte ein, die ihr später an Tom verkaufen könnt. Als Nächstes bringt ihr Winfried eine Lieferung. Benutzt die Karte, um sein Wohnhaus ausfindig zu machen. Die Bank, die ihr von ihm erhaltet, könnt ihr gleich in eurem Haus platzieren. Bei Tom gibt's gleich den nächsten Auftrag: Schreibt einen Brief an einen Dorfbewohner. Was darin steht, ist letztendlich relativ egal. Geht damit einfach zu Pelly und versendet die Nachricht an den Dorfbewohner. Danach bittet euch Tom, einem anderen Tier im Dorf zu helfen. Lauft also los, bietet dem nächstbesten Tierchen eure Hilfe an und erfüllt die Aufgabe. Bei Tom gibt's im Anschluss daran gleich den nächsten Auftrag. Liefert einen Teppich. Den alten Teppich, den ihr dafür erhaltet, platziert ihr dann auch gleich in eurem Haus. Auch die nächste Aufgabe ist ein Lieferjob an den Dorfbewohner, dem ihr den Brief geschickt habt. Letztendlich müsst ihr für Toms Laden noch etwas Werbung machen, indem ihr eine Anzeige am Notizbrett in der Nähe eures Hauses schreibt.

Wie zahle ich die restlichen Schulden ab?

Verkauft Tom zuerst die Früchte, die ihr während der kleinen Jobs eingesammelt habt. Danach könnt ihr den anderen Dorfbewohnern helfen oder Früchte sammeln beziehungsweise anbauen und dann an Tom Nook verkaufen. Wenn ihr euch bei Tom eine Schaufel kauft, könnt ihr Schatzsucher spielen. Sucht nach Unregelmäßigkeiten am Untergrund. Grabt an solchen Stellen, um eventuell einen Schatz zu entdecken. Eure Funde könnt ihr ins Museum bringen oder an Tom verkloppen. Natürlich könnt ihr die Schaufel auch zum Gärtnern benutzen. Pflückt einfach Früchte von den Bäumen und vergrabt diese. Spaziert am Strand entlang. Ihr findet angespülte Gegenstände, die ihr bei Tom verkaufen könnt.

Ungeduldig?

Dreht einfach am Rad der Zeit. Im Fall von *Animal Crossing* bedeutet das, dass ihr das Spiel beendet, weshalb ihr unbedingt abspeichern müsst. Stellt das Datum und die Uhrzeit eures GameCubes dann einfach auf den gewünschten Tag und Zeit ein und ladet das Spiel. So könnt ihr die Zeit etwas beschleunigen, was sich vor allem anbietet, wenn ihr Post oder ein bestimmtes Ereignis erwartet. Probiert ruhig ein paar Feiertagstermine bei der Datumseinstellung eurer Konsole aus. Macht aber keine zu großen Sprünge in der Zeit, damit euch keine Geisterstadt erwartet, in der das Unkraut überhand genommen hat.

Euer Haus:

Ihr habt drei Möglichkeiten, euer Haus umzugestalten und einzurichten:

1. Haus ausbauen

Bevor ihr euch dem Feng Shui oder dem HRA widmet, solltet ihr das Haus erst einmal vergrößern, sodass ihr die Möglichkeit habt, innen etwas zu dekorieren.

2. Feng Shui:

Hierbei geht es um die farbliche Anordnung der Möbel. Orangefarbene Möbel stellt ihr am besten an die Nordwand, rote nach Osten und grüne in den Süden. Gelbe Einrichtungsgegenstände kommen an die Westwand. So verbessert ihr das Wohngefühl in eurem Domizil. Ob das Feng Shui auch die Optik eures Heims aufwertet, ist zu bezweifeln. Je besser das Feng Shui in eurem Haus ist, desto mehr Glück hat eure Spielfigur. Sie findet öfter Geld oder bessere Items.

3. HRA: Happy Room Academy:

Dieser Wert der Akademie ist ein Indikator, wie wohl sich eure Spielfigur in ihrer Behausung fühlt. Nach wenigen Tagen bekommt ihr täglich Post, in der euch der HRA-Wert angezeigt wird. Außerdem erhaltet ihr auch Tipps per Post. Haltet euch an folgende Hinweise, um einen möglichst hohen HRA zu erreichen:

SCHATZSUCHER Haltet Ausschau nach dem grünlichen Schimmern. Wenn ihr an dieser Stelle grabt, werdet ihr mit Geld belohnt.

GLÜCKSSTEIN Schlagt mit der Schaufel auf sämtliche Steine, die ihr auf euren Streifzügen entdeckt. Jeden Tag gibt es einen Stein, der euch dafür mit ordentlich Cash belohnt.

- Baut euer Haus aus, um möglichst viele Gegenstände darin platzieren zu können.
- Räumt Gegenstände in den Keller oder in Schränke oder verkauft sie, wenn sie nur von geringem Nutzen sind oder wertvollen Wohnraum verbrauchen.
- Beschafft euch eine Art Grundausstattung, die aus Stuhl, Tisch, Schrank, Bett und einer Kommode besteht.
- Richtet die Möbel sinnvoll aus. Ein TV-Gerät, dessen Bildschirm zur Wand zeigt, bringt euch kaum Punkte ein.
- Versucht, einen Stil einzuhalten. Legt euch Möbel, Teppiche und Tapeten zu, die einer Stilrichtung entsprechen.
- Platziert seltene Items, die es nicht bei Tom Nook zu kaufen gibt, in eurer Behausung.
- Sucht euer Haus nicht zu selten auf, damit sich dort keine Kakerlaken breit machen.
- Stellt einige Gyroiden in euren Räumlichkeiten auf!
- Manche seltenen Items erhöhen ebenfalls den HRA-Wert. Hierzu zählen vor allem Medaillen und Pokale, die ihr bei den zahlreichen Wettbewerben gewinnen könnt.

Das Dorf:

Auch auf die Situation im Dorf wirkt sich euer Verhalten aus.

- Hier lest ihr am besten die zahlreichen Tipps an den Schildern, die im ganzen Areal herumstehen.
- Am Wunschbrunnen erfahrt ihr, wo ihr Bäume pflanzen oder fällen müsst.
- Achtet darauf, eure Bäume nicht zu nahe beieinander zu pflanzen.
- Manche Pflanzen benötigen besondere Wachstumsbedingungen: Kokosnusspalmen müsst ihr an der Nähe des Strands anpflanzen, damit sie nicht eingehen. Immergrüne Bäumchen setzt ihr am besten in höheren Lagen. Blumen könnt ihr fast überall anpflanzen. Passt nur auf, dass ihr nicht über sie hinwegrennt, sonst brecht ihr die schönen Pflanzen ab.
- Werft herumliegende Gegenstände weg und reißt Unkraut aus dem Boden.
- Achtet auf die Beschaffenheit des Bodens und wie sich der Sprössling an den ersten Tagen entwickelt.
- Wenn ihr auf Nummer Sicher gehen wollt, dass euer Baum gut wachsen wird, entfernt ihr einfach einen Baum und pflanzt euren Sprössling an derselben Stelle ein.
- Bedenkt die Jahreszeiten! Im Winter könnt ihr keine Früchte ernten, außer ihr habt euch mittlerweile eine kleine Plantage auf der Insel aufgebaut.

Soziales:

Unterhaltet euch oft mit euren tierischen Nachbarn. Schreibt auch ab und zu einen Brief. Dieser enthält am besten euren Namen und den des Empfängers und einige nette Worte. So festigt ihr die Freundschaften in eurem Dorf. Falls ein Tier Lust auf Ballspielen hat, sucht ihr die Umgebung ab und rollt einen Ball zu eurem Freund, sofern ihr einen entdeckt. Dafür gibt's eine Belohnung. Ärgert eure Freunde nicht, indem ihr sie zum Beispiel mit der Schaufel nervt. Stattdessen solltet ihr ihnen häufig zur Hand gehen, indem ihr irgendwelche Botengänge erledigt, für die ihr so gut wie immer reichlich belohnt werdet. Fragt eure Freunde nicht nur nach Arbeit, sondern unterhaltet euch auch einfach so mit ihnen. Wenn sich ein Tierchen nach eurem Geburtstag erkundigt, könnt ihr euch auf ein Geschenk an eurem Ehrentag freuen.

Werkzeuge:

Ihr könnt vier verschiedene Werkzeuge benutzen: Die Schaufel, den Kescher, die Angel und die Axt könnt ihr auf normalem Weg in Tom Nooks Laden erwerben. Damit ihr die goldenen Versionen der Werkzeuge erhaltet, müsst ihr bestimmte Aufgaben erledigen. Die goldene Angel bekommt ihr, sobald ihr eure Fischsammlung komplettiert habt. Auf demselben Weg erhaltet ihr den goldenen Kescher. Für die goldene Axt müsst ihr das Dorf zwei Wochen lang in einem ausbalancierten, perfekten Zustand halten.

Sammlerfreuden:

Ihr könnt mehrere Sammlungen anlegen. Die Fische und die Insekten bringt ihr zum Museum. Um diese Gattungen fangen zu können, braucht ihr zuerst das passende Equipment. Fische werden natürlich geangelt, während ihr einen Kescher benötigt, um die Insekten einzufangen. Die Fossilien, die ihr entdeckt, müsst ihr zuerst an ein anderes Museum schicken. Adressiert einfach einen Brief an das Museum und packt das Fossil mit dazu. Überlegt euch, ob ihr sämtliche Funde dem Museum zukommen lasst. Bei Tom Nook gibt's für seltene Sammelgegenstände eine Menge Bares, das ihr zu Beginn des Spiels gut für den Ausbau eures Domizils gebrauchen könnt. Am meisten Geld könnt ihr mit Fossilien verdienen.

Reisen mit dem GBA:

Verbindet einen GBA per Link-Kabel mit dem GameCube und begebt euch im Süden zu dem Anlegesteg am Meer. Ihr werdet vom Käpten erwartet, der euch zu einer Insel befördert. Unterhaltet euch dort zuerst mit dem einzigen Bewohner und sammelt dann Früchte und andere wertvolle Gegenstände ein. Damit ihr mehr Objekte tragen könnt, solltet ihr vor jeder Reise euer Inventar leeren. Am meisten Gegenstände könnt ihr transportieren, wenn ihr eine Menge Briefe zum Verschicken mit euch führt. Benutzt als Adresse am besten die des Museums, da ihr die Briefe dann noch verwenden könnt, um Fossilienfunde zu verschicken. Packt die Früchte und anderen Fundstücke einfach als Geschenk mit in den Brief. So vergrößert ihr euer Inventar um zehn Plätze und könnt so viel mehr Geld auf die Schnelle verdienen. Bringt fremde Früchte mit in euer Heimatdorf und pflanzt diese dort an. Verkauft Items an den Inselbewohner, um ebenfalls etwas Geld zu verdienen. Im unbewohnten Haus auf der Insel könnt ihr Sachen aufbewahren. Auf dem Rückweg spielt ihr mit dem Inselbewohner auf dem GBA. Lasst eure Werkzeuge liegen, damit er sie in diesem Minispiel benutzen kann. Füttert ihn mit Früchten, damit er Geldsäcke hinterlässt. Kehrt dann zur Insel zurück und sahnt zahlreiche Items ab. Schaltet euren GBA in der Zwischenzeit aber nicht aus!

NES-Spiele?

Wenn ihr Klassiker von Nintendos 8-Bitter spielen wollt, müsst ihr am letzten Tag eines Monats bei Tom Nooks Lotterie mitmachen. Dafür braucht ihr fünf Gutscheine, die ihr erhaltet, wenn ihr teure Items einkauft. Leider gelten diese Gutscheine nur für einen Monat. Mit etwas Glück gewinnt ihr ein Spiel. Die andere Möglichkeit, an die Klassiker zu kommen, ist, den verrückten Reiner in seinem Zelt aufzusuchen. Außerdem bekommt ihr an Feiertagen wie zum Beispiel eurem Geburtstag kleine Geschenke, unter denen durchaus mal ein NES-Spiel sein kann. Mithilfe eures GBAs könnt ihr auch auf der Insel fündig werden.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube / GBA/GBA SP

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Was hältst du von *WWE: Day of Reckoning*?

Macht unheimlich viel Spaß. ❑
Macht nur im Mehrspieler-Modus Spaß. ❑
Ich finde, das Spiel ist absoluter Mist. ❑
Das Spiel kenne ich nicht. ❑

6. Wie gefällt dir der Story-Modus von *WWE: Day of Reckoning*?

Der ist einfach grandios. ❑
Ist ziemlich gut gemacht. ❑
Die fehlende Sprachausgabe nervt. ❑
Kann ich gar nichts abgewinnen. ❑

7. Wie gefällt dir die Grafik von *WWE: Day of Reckoning*?

Die Kämpfer und die Arenen sehen einfach genial aus. ❑
Die Kämpfer sehen ganz gut aus. ❑
Die besondere Inszenierung der Special Moves ist genial. ❑
Die ständig wechselnden Kamerawinkel nerven. ❑

8. Wie gefällt dir der Create-a-Superstar-Modus bei *WWE: Day of Reckoning*?

Einfach top. ❑
Bis auf ein paar Details sehr gut. ❑
Ist mir viel zu umfangreich. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 12/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa ___ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo DS	____	❑	❑	❑
Vorschau: Metroid Prime 2	____	❑	❑	❑
Vorschau: NfS Underground 2	____	❑	❑	❑
Vorschau: Prince of Persia 2	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test: THUG 2	____	❑	❑	❑
Test: Def Jam Fight For NY	____	❑	❑	❑
Test: FIFA Football 2005	____	❑	❑	❑
Test: X-Men Legends	____	❑	❑	❑
Test: Ribbit King	____	❑	❑	❑
Test: Bad Boys II	____	❑	❑	❑
Test: Yu-Gi-Oh! Reshef der ...	____	❑	❑	❑
Test: Mega Man Zero 3	____	❑	❑	❑
Test: Star Wars Trilogy	____	❑	❑	❑
Import-News	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Wario Ware Inc.	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: Biene Maja	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: RE 4	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Pikmin 2	____	❑	❑	❑
Kurztipps: Animal Crossing	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich,
Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt,
Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung),
Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienst-leistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne
Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement
€ 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr
(Ausland: € 49,80)
Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg,
ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 30.214 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	25, 100
Computec Media AG	57, 61, 83, 94
Electronic Arts	17, 99
Gamestore	79
Nintendo	2
Ubisoft	35
Ingram	66, 67
THQ	9

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Gewalt in Videospielen

Cool oder unwichtig?

DIE KOLUMNE

Beim Betrachten von *Def Jam: Fight for NY* stieß ich auf ein altbekanntes, aber deswegen nicht weniger aktuelles Thema: die Gewaltdarstellung in Videospielen. Anders als bei *WWE: Day of Reckoning*, in dem es sich um reines Showgekloppe handelt, geht es bei EAs Hip-Hop-Action vor allem darum, mit möglichst spektakulären Moves zu gewinnen. Da brechen die Knochen, dass sich ein jeder Chirurg freuen würde – und dafür gibt es auch noch Punkte. Nicht umsonst gab die USK keine Jugendfreigabe. Und ich kann mir jetzt schon zahlreiche „Kids" vorstellen, die das Spiel trotzdem zocken und sagen werden: „Boah! Ist das cool ey! Gestern hab ich Busta Rhymes verkloppt!" Aber ist Gewaltdarstellung in Videospielen cool? Auch bei *Prince of Persia 2* ist ein Trend zu mehr Gewalt zu erkennen. Härter, blutiger – aber wirklich auch besser? In diesem Zusammenhang möchte ich betonen, dass ich die seit zwei Jahren gültigen Einstufungen der USK gut finde. Wenn jemand „harte" Spiele spielen möchte, dann soll er das auch tun können – sofern er das vorgeschriebene Alter und eine damit häufig verbundene Reife auch erreicht hat. Natürlich darf man das nicht verallgemeinern. Manche Jugendliche sind durchaus schon früher als andere in der Lage, Spielwelt und Realität genau zu unterscheiden, besonders wenn es um Gewaltdarstellung und -anwendung geht, und für diese ist manche Entscheidung der USK bestimmt auch nicht nachzuvollziehen. Generell behaupte ich aber, dass das derzeitige System sinnvoll ist. Wichtig ist vor allem, dass die Eltern viel Zeit mit ihren Kindern verbringen und viel mit ihnen reden. Betrachtet man die Tatsache, dass viele vor Jahren indizierten Spiele heute keine Indizierung mehr bekommen würden und dass man bereits in den Nachrichten viele grausame Bilder sieht, dann ist eine gewisse Verrohung der Gesellschaft nicht von der Hand zu weisen. Dies zeigt sich leider auch auf den Schulhöfen, wo es häufig etwas ruppiger zur Sache geht als noch vor 15 Jahren. Ich möchte nichts verallgemeinern, nur auf ein nach wie vor aktuelles Thema hinweisen. Wenn ihr mögt, schreibt an fabian.sluga@computec.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Bianca und Michelle Kiesel, W-Hafen

Daniel Köberl und Daniel Thaler, Klagenfurt

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE.

Die N-ZONE 12/1999 stand ganz im Zeichen von *Donkey Kong 64*, welches eine Traumwertung von 95 % kassiert hat. Manche Redakteure streiten bis heute, ob diese Wertung gerechtfertigt war oder nicht doch *Super Mario 64* oder *Banjo-Kazooie* das bessere Jump & Run waren. Darüber hinaus gab es spannende Vorschau-Berichte zu *Zelda: Gaiden* (später *Majora's Mask*) und *Ridge Racer 64*. *World Driver Championship* wurde mit 89 % zu einem der besten Rennspiele gekürt. *Destruction Derby 64* konnte 85 % absahnen. Darüber hinaus bot die N-ZONE 12/2004 vier limitierte Pokémon-Sammelkarten. Fans von *ShadowMan* freuten sich über die Komplettlösung.

VORSCHAU

N-ZONE 13/04 AB 3.11.2004 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Josh Holmes

Josh Holmes ist Producer bei Electronic Arts' In-House-Developer EA Canada und zuständig für die Entwicklung von *Def Jam Fight For NY*.

Was spielen Sie im Augenblick?
NBA Live 2005

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Das All-Star-Weekend und der Dunk-Contest sind richtig geil.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Aufgrund der Existenz von so vielen Klassikern für sämtliche Nintendo-Systeme wird es echt schwierig, sie auf drei Favoriten zu reduzieren, aber ich versuch es mal. Mike Tyson's Punch Out, weil ich schon immer Box-Spiele geliebt habe. The Legend of Zelda: Ocarina of Time, weil es ein perfekter Mix aus Grafik, Sound und tollem Gameplay ist. Mega Man, weil es einfach eine großartige Serie ist.

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Die Spiele sind einfach einzigartig.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Jet Force Gemini

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das war ein Arcade-Game namens Wild Gunman. Ich habe es als Kind sehr viele Stunden gespielt.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Beat 'em Ups

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Den indizierten Ego-Shooter von der Firma Epic Games für den PC – darin sind einige meiner absoluten Lieblings-Maps enthalten.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Staffiert euren Kämpfer aus. Je besser er aussieht, desto mehr Charisma habt ihr und desto öfter könnt ihr den Blaze-Move benutzen. Oh, und benutzt die Autotür. BITTE!

Metroid Prime 2: Echoes

Das Leben ist so gut zu uns. Mit einer ordentlichen Portion Glück können wir euch schon in der nächsten Ausgabe den Test zu Metroid Prime 2: Echoes präsentieren. Drückt die Daumen!

Die Rollenspiel-Offensive

Der Herr der Ringe: Das Dritte Zeitalter

Paper Mario 2

In der nächsten Ausgabe erwartet euch die volle RPG-Packung. Sowohl Mario als auch die Helden aus dem Tolkien-Universum kommen auf den Prüfstand.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- TEST: NBA LIVE 2005
- TEST: NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- TEST: TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT
- TEST: DIE BIENE MAJA: SÜSSES GOLD
- TEST: FIFA FOOTBALL 2005
- TEST: THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

VERRÜCKT, DIESE WELT...

ABER SIE MACHT SPASS!!!

*@#!

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Oktober 2004

www.thug2online.com

PlayStation 2 | XBOX | PC CD ROM | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, GameCube- und Xbox-Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Vicarious Visions. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen und DNAS ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

POWERED BY: gamespy | NEVERSOFT

www.activision.de